

**VUELO DE QUINDES: PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA PARA EL  
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO**

**DANIELA ARTURO FAJARDO**

**LAURA DELGADO LLERENA**

**Asesor.**

**Ps. GILBERTO CARVAJAL GUZMAN**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA  
SAN JUAN DE PASTO**

**2010**

**TABLA DE CONTENIDOS**

Resumen.....3

Abstract.....4

Presentación.....5

Problema De Investigación.....6

    Planteamiento del Problema.....6

    Formulación Del Problema.....8

    Sistematización Del Problema.....8

    Objetivo General.....8

    Objetivos Específicos.....9

Justificación.....9

Marco Referencial.....12

    Marco Contextual.....12

    Marco de Antecedentes.....16

    Marco Teórico.....19

    Marco Jurídico.....22

Método.....24

Resultados.....29

Discusión.....58

Recomendaciones y Conclusiones.....86

Referentes Bibliográficos.....88

Apéndices.....94

## RESUMEN

La presente investigación denominada “*Vuelo de Quindes*”: *Propuesta psicopedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo*, tuvo como objetivo general promover el pensamiento creativo de trece estudiantes de básica primaria, pertenecientes a la Escuela Nueva de Cubiján Alto, vereda del corregimiento de Catambuco, ubicado en San Juan de pasto.

La estrategia utilizada para tal fin se basó en una propuesta de intervención que involucró a los estudiantes, docente y padres de familia, y se desarrolló en el periodo comprendido entre los meses de Octubre de 2009 y Abril de 2010 con una frecuencia de dos sesiones por semana.

Sus aspectos metodológicos partieron del paradigma de investigación cualitativo, el enfoque crítico social, el método particular etnometodológico y la investigación participativa, además se utilizaron técnicas de recolección de información como la entrevista semiestructurada, la observación participante y el Test de Torrance, herramientas que guiaron el proceso y permitieron evaluar los resultados obtenidos.

**Palabras Clave:** Cognición, Educación, Pensamiento Creativo, Escuela Nueva, Intervención.

## ABSTRACT

The present research called “*Vuelo de Quindes*”: a psychopedagogical proposal for the development of creative thought, which had as a general objective to promote the creative thought of thirteen elementary school students, who belong to the New School of Cubiján Alto-Catambuco, placed in San Juan de Pasto.

The strategy used for getting the aim, was based on an intervention proposal that involved students, teachers and parents, and it took place during October of 2009 and April of 2010, with a frequency of two sessions per week.

Its methodological aspects were taken from the qualitative research paradigm, the particular ethnomethodological method and from the participative research. Also, some information collection techniques were used; for example the semistructured interview, the participant observation and the Torrance Test. These tools allowed us to guide the process and evaluate the gotten results.

**Key Words:** Cognition, Education, Creative Thought, New School, Intervention

## PRESENTACIÓN

*“A medida que la educación tenga éxito en el desarrollo creativo del hombre, podemos esperar un descenso en las enfermedades mentales”.*

Torrance

Esta investigación se fundamentó en dos ejes que dan origen al planteamiento del problema: La Escuela Nueva y el Pensamiento Creativo. Por un lado, la Escuela Nueva es vista como una innovación en la educación básica primaria conformada con el fin de mejorar la educación rural en Colombia a través del aprendizaje activo, participativo y cooperativo. Por otra parte, el Pensamiento Creativo, es una modalidad cognitiva en la que se encuentran soluciones a problemas diversos tomándolos de manera original; su implementación da lugar a adquirir un conocimiento significativo creador y herramientas para enfrentar y vivir en un determinado contexto. Ambos ejes guardan una relación implícita en tanto se puede considerar el surgimiento de la Escuela Nueva como una actividad propia del Pensamiento Creativo, que responde a una necesidad de la educación rural en Colombia; los recursos, las estrategias, los personajes, el contexto y las relaciones humanas tejidas en el seno de la Escuela Nueva son elementos que aportan, hilan, construyen y hacen posible el pensamiento creativo en los estudiantes que, día a día, viven la experiencia del aprendizaje, formación y crecimiento en su interior.

El pensamiento creativo como herramienta para enfrentar el mundo moderno adquiere importancia, en tanto es el agente que viabiliza concepciones diferentes y novedosas de las situaciones emergentes en un determinado tiempo. De ahí que esta investigación nace como respuesta a la necesidad de construir una propuesta interventiva que potencializará y fortalecerá el pensamiento creativo en estudiantes del modelo de Escuela Nueva; para ello se desarrolló una previa investigación correspondiente a diagnóstico, de la que se tomaron los datos más relevantes y significativos para elaborar la propuesta Quinde, con base en factores escolares-pedagógicos hacia donde se dirigió la intervención.

Así pues, este documento presenta la propuesta de intervención “*Quinde*”, encaminada a la potencialización del Pensamiento Creativo en trece estudiantes pertenecientes a la vereda Cubiján Alto, corregimiento de Catambuco, municipio de

Pasto, sede de la Institución Educativa Municipal Santa Teresita. En él se han consignado las bases teóricas que cimientan la investigación, donde se concibe el pensamiento creativo como un modo particular de abordaje cognitivo, que cumple el papel de herramienta a la hora de enfrentar una situación; se presenta el diseño de la intervención con la taxonomía de actividades propuestas, para tal fin e igualmente se da a conocer la implementación y el reflejo que ésta tuvo en los miembros de la comunidad educativa. De esta misma manera se presenta un acápite de discusión donde se debaten algunos hallazgos del proceso investigativo y, sin el ánimo de instituir verdades absolutas, un capítulo de conclusiones y recomendaciones que pueden orientar futuras investigaciones. Se anexa, además, material correspondiente al desarrollo de los encuentros de la investigación que propicia mayores comprensiones sobre el planteamiento, ejecución y evaluación de las actividades.

## **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

*“Aprendemos a hacer algo haciéndolo, no existe otra manera”*  
John Hadlt

### **Planteamiento del Problema**

Todos los sectores sociales descubren hoy en la educación una clave para hacer frente al complejo mundo moderno y cambiante. El contexto educativo adquiere gran importancia en la formación de los niños, pues ha de brindarles herramientas que aporten en su lectura de la realidad y su desempeño sobre ella; cada modelo educativo debe aportar a sus estudiantes, elementos significativos y útiles en la persecución de tal fin. Modelos como el de Escuela Nueva, surgido como respuesta creativa ante una necesidad contextual, se convierten en un escenario propicio para desarrollar y fomentar habilidades que mejoren la adquisición de conocimientos, el proceso de aprendizaje e, implícitamente, la forma de asumir la cotidianidad de sus estudiantes. La Escuela Nueva ofrece una pedagogía flexible, activa y participativa, integrando áreas de conocimiento fundamentales y obligatorias; sus estrategias metodológicas son aplicables a los requerimientos del contexto rural, vislumbrándose como una solución factible ante las necesidades de esta población, favoreciendo el aprendizaje a través de la experiencia cotidiana y permitiendo desarrollar en los estudiantes diversas capacidades cognitivas y emocionales que los preparan para

enfrentar la realidad social de la cual hacen parte. Desde sus fundamentos, este modelo educativo, permite trabajar y potencializar la capacidad creativa de los estudiantes, por un lado, desarrollando las capacidades y habilidades de los niños en su proceso educativo; y por otro, aprovechando los recursos del medio en el que se desenvuelven en su cotidianidad y las relaciones tejidas entre estudiantes desde el momento evolutivo que vive cada uno de ellos.

Con estas condiciones principalmente y, a sabiendas de que el modelo de Escuela Nueva se construye con los estudiantes siguiendo las particularidades de cada contexto, se asume que el desarrollo del proceso creativo de los estudiantes pertenecientes a esta metodología es diferente, pues se ciñe aún más a las características ambientales, así como al estadio del desarrollo característico de cada estudiante. Ahora bien, si en sí mismos los fundamentos de la Escuela Nueva buscan aprovechar el principio creador para que quienes la integran tengan más herramientas a la hora de desenvolverse en su contexto, es de suma importancia encontrar y brindar estrategias que fomenten e incrementen el Pensamiento Creativo de los niños, en pro de la mejora de procesos alrededor de su formación y de sus condiciones de vida más allá del aula de clases, puesto que, "referirse al pensamiento creativo es hacer alusión a las pautas "novedosas" que puede implementar un estudiante en la adquisición del conocimiento, formas particulares de resolver las situaciones presentadas en un contexto determinado" (Freiria, Carabus, Gonzáles & Scaglia, 2004), es por ello que cobra importancia la creación e implementación de estrategias encaminadas a generar cambios en los estudiantes, a fomentar y potencializar su pensamiento creativo, tomando en cuenta factores del contexto y brindando mayores herramientas para enfrentar las exigencias del mundo moderno, tanto a nivel académico como fuera del plantel educativo; desarrollar el pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento optimiza el aprendizaje o el cambio conceptual y amplía las percepciones de los sujetos ante las situaciones de su diario vivir.

Lo que persigue la creación de dicha propuesta de intervención es generar un impacto en los miembros de la comunidad educativa alrededor del pensamiento creativo y que éste se refleje en sus acciones y quehaceres, dejando de esta manera la ciencia y el saber al servicio de la comunidad, garantizando una intervención en

contexto e involucrando a los estudiantes e investigadores en un trabajo comprometido y de apoyo mutuo; se trata, entonces, de dar ese giro representativo que implica la utilización del conocimiento psicológico a favor de la comunidad, posibilitando que esta a su vez se comprometa y agencie el cambio.

### **Formulación Del Problema**

¿Cuál es el reflejo de una estrategia de intervención psico-educativa, dirigida a promover el pensamiento creativo de los estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto?

### **Sistematización Del Problema**

¿Cómo se construye una intervención psico-educativa, focalizada en los factores escolares-pedagógicos participantes, para el desarrollo del pensamiento creativo de estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto?

¿De qué manera se implementa una estrategia de intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales-escolares, dirigida a promover el pensamiento creativo de estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto?

¿Cuáles son los cambios que presentan la comunidad educativa y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela Nueva de Cubiján Alto a partir de una intervención psico-educativa dirigida a promover el pensamiento creativo de sus estudiantes?

### **Objetivo General**

Evidenciar el reflejo de una propuesta de intervención psico-educativa, focalizada a promover el pensamiento creativo de estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto.

### **Objetivos Específicos**

Construir una estrategia de intervención psico-educativa que afiance los factores ambientales-escolares participantes con miras a optimizar el pensamiento creativo de los estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto.

Implantar una estrategia de intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales-escolares participantes, con miras a optimizar el pensamiento creativo de los estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto.

Identificar e interpretar los cambios que presenta la comunidad educativa, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela Nueva de Cubiján Alto y, el pensamiento creativo a partir de una intervención psico-educativa dirigida a optimizar el pensamiento creativo de sus estudiantes.

### **JUSTIFICACIÓN**

*“No hay desarrollo si no hay pensamiento creador, pensamiento científico”*  
Martínez.

En el presente apartado se encuentran consignadas las razones de diversa índole que soportan el proyecto de intervención y garantizan su pertinencia. A continuación se describe, de manera general, la importancia del pensamiento creativo en diferentes contextos, los aportes de la propuesta a la metodología de enseñanza, los argumentos de elección del contexto específico, su coherencia con la misión de la Universidad de Nariño y el programa de Psicología, el valor científico del proyecto y los intereses personales de las investigadoras.

La educación experimenta, rápidamente, numerosas transformaciones a partir de los esfuerzos por observar al estudiante desde su integralidad y ofrecerle un abanico de posibilidades ante las necesidades de sus dimensiones constitutivas. Sin embargo, la tarea no es sencilla cuando nos enfrentamos a los contextos reales y a las demandas del sistema educativo.

A propósito de ello, el docente Guillermo Escandón (2009): “El sistema educativo y diversos elementos del currículo como las técnicas de evaluación y los métodos de enseñanza priorizan aspectos diferentes a los señalados como condiciones para la creatividad y esto hace que el esquema de pensamiento de los estudiantes se aparte del pensamiento creativo. La solución a los problemas se busca en algoritmos, conocimientos concretos y repetición inequívoca de conceptos”. Por ello es que se hace necesario intervenir en un tipo de contexto escolar específico que dé cabida a la reflexión y permita la asunción de cambios representativos en la educación.

El proyecto de intervención pretende superar la concepción limitada del acto de enseñar hacia una visión enriquecida de la transmisión de conocimientos que privilegie, además de la razón, la imaginación, la intuición y el pensamiento creativo, en concordancia con planteamientos de Einstein (Citado en Villanueva, 1999), “La imaginación es más importante que el saber, pues este es limitado, mientras que la imaginación lo envuelve todo en el mundo, estimula el progreso y es fuente de su evolución. Hablando con rigor, la imaginación es un factor real en la investigación científica”. Por ello, los actores encargados de la educación, deben velar por la estimulación del pensamiento creativo en los diferentes niveles de enseñanza.

En cuanto a la Básica Primaria, esta capacidad adquiere una relevancia determinante, pues es en los primeros años de vida de un sujeto cuando se logra manifestar con mayor fuerza, sin demeritar su acción en todas las etapas del desarrollo; por lo tanto, es la etapa educativa que puede tener desde los más significativos obstáculos hasta las mejores plataformas, aún más en un contexto tan particular como la Escuela Nueva, enmarcada en un modelo educativo que cada vez presenta mejores resultados en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero de alguna manera se ha mantenido relegado en cuanto a investigaciones, actualizaciones y publicaciones de experiencias educativas.

En este sentido, el contacto con los actores sociales de Escuela Nueva, busca disminuir la distancia entre la academia y la región, cumpliendo con un propósito fundamental de la Universidad de Nariño y del Programa de Psicología relacionado con la proyección social, pues promueve la vinculación con la población rural que

participa y se beneficia de los resultados del proyecto; además, el trabajo con este tipo de Institución, genera un componente innovador en la presente investigación.

Por otra parte, sus alcances pueden contemplarse en el Plan de Desarrollo del Municipio de Pasto (2008 – 2011), en lo que respecta al contexto educativo, en el eje de Equidad y Humanidad, bajo la política pública: “Pasto un espacio digno” con el programa “Pasto educa más”, donde se contempla “el apoyo a la reformulación e implementación de proyectos educativos y planes de mejoramiento”, que se relaciona con el proyecto investigativo asociado al avance de los procesos de enseñanza en la educación rural perteneciente al modelo de Escuela Nueva y contribuye al eje transversal de “Cultura y Deporte”, donde se pretende “posibilitar las condiciones y oportunidades para que los actores sean quienes creen, circulen, investiguen, formen, democraticen y produzcan en el campo cultural y artístico, que conlleve a promover cambios de valores en la ciudadanía, haciendo énfasis en la solidaridad, la equidad, la participación, la diversidad, la interculturalidad y la corresponsabilidad social”.

El proyecto interventivo se sustenta, adicionalmente, en la importancia que tiene para la Psicología y, específicamente, para la psicología cognitiva, el desarrollo del pensamiento, en tanto representa el motor del proceso de enseñanza-aprendizaje y dispone al ser humano hacia el progreso en todas sus dimensiones. La psicología, comprendiendo los procesos mentales de los sujetos, y la educación, fomentando la estructuración del pensamiento, pueden aunar esfuerzos para promover que los estudiantes sean pensadores innovadores; no únicamente aprendices e imitadores; que no sólo reproduzcan el pasado, sino que generen conocimiento; que no se limiten a recibir información de lo que existe, sino que se percaten de lo que aún no se ha escrito y debe descubrirse. El trabajo interventivo toma una importancia vital en torno al cambio social, sus acciones se convierten en aportes investigativos y comunitarios, pues se presentan como herramientas que pueden dar paso a reflexiones y modificaciones en los procesos que viven cotidianamente los sujetos involucrados.

Finalmente hay que resaltar que la presente investigación se realiza en concordancia con las expectativas de sus investigadoras, partiendo del hecho de que el desarrollo de la misma se convierte en una oportunidad de aprendizaje, de

adquisición de experiencias a nivel personal y profesional. Este hecho es fuente de motivación para trabajar con la población de Escuela Nueva y convertir la información recolectada en beneficios para dicha comunidad, logrando que las interacciones establecidas sean productivas para todos los participantes.

## MARCO REFERENCIAL

*“El pensamiento creativo es “el niño” que se aventura a caminar hacia lo desconocido, es el pensamiento libre que va naciendo de su continuo, paciente y educado mirar al mundo; desnudarlo, decodificarlo, tratar de apropiárselo para hacerlo significativo y comunicable al otro”*  
López.

### Marco Contextual

A partir de la información consignada en este acápite, el lector podrá comprender las generalidades del modelo educativo de Escuela Nueva y de la Institución donde se realizó el proyecto, estableciendo las conexiones necesarias con el pensamiento creativo.

#### *Escuela Nueva*

Escuela Nueva, en el país, se constituye como un modelo pedagógico innovador, orientado hacia el fortalecimiento de la calidad de la educación básica primaria, ya que integra de manera sistemática, estrategias curriculares, comunitarias, de capacitación, seguimiento y administración. Modelo diseñado con el fin de ofrecer la primaria completa y mejorar la calidad de las escuelas rurales, en especial el aula multigrado. Así mismo, promueve un aprendizaje activo y el fortalecimiento de la relación escuela-comunidad.

La perspectiva de Escuela Nueva en la región, particularmente en Pasto, busca rescatar el papel activo que cumple el estudiante, al generar propuestas de trabajo y autogestión, que promuevan además del componente teórico, procesos de competencia y capacitación laboral, en los cuales se considera los saberes previos y la experiencia del alumno. En el aula, las actividades pedagógicas se desarrollan a partir de la utilización de los módulos o guías de aprendizaje, intervenidas por estrategias de trabajo individual y grupal. Los módulos plantean un currículo basado en las

necesidades del contexto y desarrollan una metodología activa a través de diferentes etapas del aprendizaje las cuales le facilitan al alumno la construcción, la apropiación y el refuerzo del conocimiento. Se transforman las funciones adquiridas por el docente en el proceso pedagógico, llevando a cabo procesos de capacitación permanente en los cuales se evidencian elementos y estrategias que promueven una formación ajustable a los requerimientos sociales. El profesor de Escuela Nueva desarrolla áreas obligatorias y fundamentales, articuladas al trabajo por proyectos pedagógicos y construcción del conocimiento en grupo; promueve procesos creativos e innovativos de aprendizaje a partir de la realización de pequeñas investigaciones y experimentos, profundización de conceptos, desarrollo de ideas y comprobación de teorías para construir su propio conocimiento. Además, fortalece y promueve la participación de la familia y comunidad en las actividades escolares en beneficio de la escuela y la comunidad, fomenta proyectos de bienestar, de salud, de ambiente y de revitalización cultural. Torres (1996), plantea como componentes de la Escuela Nueva:

### ***Curricular y pedagógico***

Fortalece las metodologías, facilita la articulación de las áreas obligatorias y fundamentales, consolida una política de educación activa, flexible y participativa, e integra las guías de aprendizaje. Implementa nuevas prácticas pedagógicas, desarrolla los proyectos pedagógicos productivos, fortalece los aprendizajes diarios, relaciona la teoría con la práctica, propicia la realización de actividades fuera del aula como espacios de aprendizaje, estimula la participación de agentes educativos de la comunidad y la selección del proyecto que más se ajuste a las características propias del contexto local.

### ***Formación docente***

Los docentes son capacitados para desarrollar los elementos y estrategias de Escuela Nueva a nivel de aula y comunidad. Se forman a través de talleres vivenciales que siguen metodologías que luego aplicarán con sus alumnos.

### ***Gestión directiva y administrativa***

Desarrolla el proceso de gestión, organización escolar y planeación, prepara los planes de mejoramiento, fortalece el desarrollo del PEI, el manual de convivencia, promueve el gobierno estudiantil, donde los alumnos se inician en la vida democrática, participan en la organización y manejo de la escuela, fortalecen su autoestima, su formación integral, su autonomía escolar y propicia la organización de comités de trabajo con la participación de todos los alumnos.

### ***Proyectos pedagógicos productivos***

Como eje articulador del currículo, facilita la relación teoría y práctica en los alumnos, desarrolla competencias laborales, fomenta la autogestión, genera aprendizajes pedagógicos productivos, fortalece la capacidad de gestión y organización entre la Institución, los padres de familia y demás miembros de la comunidad para la realización de eventos de fortalecimiento de los aprendizajes (Torres, 1996).

### ***Institución Educativa Santa Teresita – Catambuco: Sede 6 Cubiján Alto***

La Institución Educativa Municipal Santa Teresita - Catambuco: Sede 6 Cubiján Alto, ubicada a 6 km de Catambuco, es de carácter rural, oficial y es propiedad del Municipio de Pasto; ofrece, desde hace 18 años, el servicio educativo a la vereda Cubiján Alto y poblaciones vecinas. Brinda educación preescolar y básica primaria; educación guiada por los principios del Modelo de Escuela Nueva, donde existe un solo profesor para todos los grados. A la fecha de la realización de la presente investigación científica, cuenta con 13 estudiantes, dos de grado primero, dos de grado segundo, cinco de grado tercero, uno de grado cuarto y tres de grado quinto. Entre los cuales hay 5 mujeres y 8 hombres.

La planta física de la Escuela cuenta con dos salones de clase, dos baños, un patio, un restaurante, un parque de juegos y una capilla a la que acceden los habitantes de la vereda. Una de las aulas de clase se utiliza, permanentemente, para el trabajo con los niños en las diversas asignaturas; la segunda, es una sala de informática que cuenta con 15 computadores de pantalla plana, en perfecto funcionamiento, una impresora láser, un equipo de sonido con reproductor mp3, un

televisor de 24 pulgadas, una máquina de escribir y un VHS. En esta misma aula se encuentran guardados los instrumentos musicales: 3 zampoñas, una guitarra, un charango, 3 quenás, una marimba, un triángulo, dos bombos, tres maracas, 9 flautas y tres pandeteras. Se encuentra, también, un estante con libros de diversas áreas y materiales didácticos como rompecabezas, juegos de mesa, juguetes, carteles con señales de tránsito y disfraces.

Detrás del restaurante escolar y el salón comunal de la vereda se encuentra ubicada una pequeña zona verde donde han adaptado un parque de madera que aún está sin terminar, el cual posee un resbaladero, unas llantas, dos sube y baja y un marco para adaptar un columpio.

### ***Misión y Visión***

La Institución Educativa Municipal Santa Teresita, conformada por varias sedes del centro de Catambuco y veredas aledañas; se dirige, fundamentalmente, a la formación de estudiantes competentes, cuyos valores morales, espirituales, éticos, creativos, artísticos y culturales propicien el desarrollo humano y la convivencia de la sociedad en pro del desarrollo local, regional y nacional. La Institución tiene como misión trabajar por el mejoramiento de los diferentes estamentos de la comunidad a través de una formación integral, comprometida con el progreso regional donde convergen lo académico, técnico y axiológico, desarrollando currículos que permiten potencializar el uso creativo del conocimiento, las habilidades y actitudes; teniendo en cuenta las posibilidades que le ofrece el entorno. El proyecto de investigación tejido en torno al pensamiento creativo, pretende aportar valores creativos a través de la exploración y potencialización del pensamiento creativo, contribuyendo al desarrollo personal, escolar e institucional.

### ***Objetivos de la Institución***

El proyecto Quinde puede promover el alcance de ciertos objetivos formulados en el PEI de Santa Teresita, teniendo en cuenta que en el diseño de la propuesta de intervención se tiene en cuenta la mayoría de ellos directa e indirectamente. En primer lugar, se busca propiciar espacios que posibiliten el óptimo desarrollo personal y la formación integral de sus estudiantes y demás estamentos de

la comunidad educativa, aportando estrategias que permitan llevar a cabo dicha tarea. En segundo lugar, a través de las diversas acciones del proyecto, se espera facilitar el desarrollo de competencias básicas que tengan injerencia en un contexto real, como el laboral. En tercer lugar, la propuesta de intervención pretende favorecer la apropiación y construcción de conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos en los diferentes campos del saber mediante la implementación de adecuados hábitos intelectuales, que se puede encontrar en un cambio metodológico como el sugerido en este documento. Finalmente, las actividades inmersas en el Vuelo de Quindes, destaca el fomento de las manifestaciones culturales y artísticas en sus diferentes expresiones, trascendiendo el contexto escolar.

### **Marco de antecedentes**

A nivel nacional e internacional se han realizado numerosas investigaciones asociadas al pensamiento creativo, generalmente dirigidas a su importancia e influencia en la educación, por lo que la mayoría de ellas se realizan en el aula mostrando resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para la construcción del marco de antecedentes se revisaron once proyectos investigativos extraídos de las bases de datos ERIC y EBSCO, un trabajo de grado de la Universidad de Antioquia y, a nivel, regional, dos investigaciones de la Universidad de Mariana y de Nariño. A continuación se citan algunas de ellas que orientaron el desarrollo del presente proyecto y guiaron la construcción del documento de manera más directa.

Mendías (2005) en su artículo “Foro crítico de educación”, escribió sobre el desarrollo del pensamiento en el aula de educación infantil, en la ciudad de Granada, España, en donde se utilizan diversas técnicas durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo. Afirmó que una metodología novedosa y lúdica para cambiar la forma como se maneja la manera de enseñar y aprender, hace más ameno y fácil el proceso de formación. Por el contrario, la rutina crea ambientes de desmotivación; el maestro que desee concitar el interés de los niños en el aula infantil debería utilizar, hábilmente, la incertidumbre; tendría que dejar un extenso campo para la sorpresa, para la novedad.

En lo concerniente a la metodología, Mahender (2008), en su estudio “Altos y bajos en la creatividad de los niños difieren en su cognición y motivación”, se exploran las correlaciones que existen entre las medidas del potencial creativo y las variables cognitivas y motivacionales. El estudio, en coherencia con las conclusiones de “Creative Thinking in the classroom” realizado por Sternberg (2003) en Estados Unidos, muestra que los intereses personales, el ambiente apropiado y la tutoría centrada en los intereses propios de los estudiantes, potencializan un pensamiento creativo y no están correlacionados con las caracterizaciones convencionales de inteligencia y creatividad, sino que están encaminadas a desarrollar todas las habilidades propias e individuales de los estudiantes con un adecuado proceso de motivación y adecuación de los procesos inherentes a cada ser.

Otro estudio relacionado con el pensamiento creativo es el de Harkow (1996) llamado: “Increasing creative thinking skills in second and third grade gifted students using images, equipment and creative problema solving” (“El aumento de Habilidades del Pensamiento Creativo en segundo y tercer grado con estudiantes superdotados, utilizando imágenes, equipos y solución creativa de problemas”). En el cual participaron 16 estudiantes. La intervención se basó en la solución creativa para resolver conflictos entre pares, donde se utilizaban equipos e imágenes para crear composiciones abiertas y originales, lo cual se alternaba con ejercicios de relajación y uso de imágenes en la escritura creativa. Para evaluar el impacto de la intervención se utilizó el Test de Torrance y los resultados indicaron el aumento de un 80% de la creatividad figurativa y verbal, la originalidad verbal, y la flexibilidad verbal.

Ubicándonos en el contexto nacional, se hace referencia a una investigación realizada en la Universidad de Antioquia, por García y Gonzales (2004), quienes llevaron a cabo una investigación denominada “Más allá de la hermenéutica y la mayéutica: el pensamiento creativo”, realizada con estudiantes del área de ingeniería de la Corporación Universitaria Remington. Cuyo propósito era determinar la pertinencia de concatenar los métodos hermenéutico y mayéutico para lograr la solución a los problemas académicos, laborales y cotidianos y ver cómo ello contribuye a la estructuración del pensamiento creativo. Para las autoras, la educación

en el nuevo siglo exige la utilización de estrategias didácticas innovadoras, que faciliten el pensamiento creativo y que sean capaces de trascender en el aula, por ello proponen la combinación de algunos objetos de estudio de la filosofía, para facilitar el acceso al conocimiento desde el aula y con proyecciones fuera de ella.

En el contexto regional cabe mencionar la investigación realizada por Guerra y Pazmiño (2001), en la Universidad de Nariño, denominada: “Efecto de un programa de refuerzo de intervalo variable sobre la elaboración, originalidad, fluidez y flexibilidad del Pensamiento creativo en niños de sexto grado de la Ciudadela Educativa suroriental de la Ciudad de Pasto”. Los resultados de esta investigación, evaluados a partir del test de Torrance, mostraron un claro efecto en las categorías del pensamiento creativo de los niños de sexto grado, observándose que a medida que los sujetos iban recibiendo el tratamiento (Programa de intervalo variable), desarrollaban un factor favorable (creatividad) que les facilita dar solución a problemas, generar un sinnúmero de posibilidades ante diferentes situaciones y mirar las dificultades desde otro punto de vista dando alternativas más creativas.

En la Universidad Mariana de Pasto, Cortes y Arellano (2007), realizaron un estudio denominado “El pensamiento creativo como herramienta para el aprendizaje integral”, cuyo objetivo fue comprender cómo se desarrolla el pensamiento creativo en el aprendizaje de las materias de ciencias naturales y ciencias sociales en cuatro niños de grado quinto del Colegio Principito Multiverso de la Ciudad de Pasto. Las autoras afirman que a través de este proyecto se logró comprender cómo se desarrolla el pensamiento creativo de los niños en las áreas mencionadas anteriormente desde su modelo pedagógico; realizaron una descripción de las estrategias didácticas que potencializan el desarrollo de la fluidez y flexibilidad del pensamiento, como procesos de crecimiento y desarrollo humano.

Al finalizar la observación de las referencias investigativas para el desarrollo del proyecto, se detectan varios puntos de encuentro que permiten afirmar la validez científica de este documento. En primer lugar, los textos previos parten de la concepción de que el pensamiento creativo es susceptible de modificación y afirman la importancia de su desarrollo para la vida académica y cotidiana de las personas,

por lo tanto se sustenta la importancia del proceso interventivo; en segundo lugar, se establece la necesidad de implantar actividades y estrategias creativas en el aula para cualificar los métodos de enseñanza, potencializar el pensamiento de los niños y optimizar los esfuerzos académicos; en tercer lugar, se privilegia el Test de Torrance para la medición de los resultados, si se acompaña de fuentes de verificación adicionales, como las incorporadas en este trabajo investigativo. Y en cuarto lugar, las referencias bibliográficas consultadas, establecen un amplio campo de acción donde interviene el pensamiento creativo, es decir, aunque se privilegie el aula como epicentro de las intervenciones y de los estímulos cognitivos, los alcances de una personalidad creativa y de un pensamiento creador de alto nivel superan los límites de la academia y se extienden fácilmente a los contextos habituales.

### **Marco teórico**

*“Todo lo que se enseña impide ser inventado”*  
Piaget.

En este apartado se hace referencia a los dos ejes fundamentales de la investigación desarrollada: Pensamiento Creativo y Currículo.

#### ***Pensamiento Creativo***

Alrededor del pensamiento creativo existen diversas definiciones y posturas teóricas que conllevan a su compleja descripción, sin embargo, para objeto de la presente investigación, se tomó la definición de Jorge Freiría (1996), sobre pensamiento creativo: “Entendemos por pensamiento creativo en la adquisición de conocimiento, un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad, y fluidez, y funciona como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y/o resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber. A diferencia de aproximaciones dirigidas a identificar la creatividad artística, en la aproximación al pensamiento creativo buscamos la comprensión de los procesos cognitivos que se ponen en juego en el aprendizaje, por medio de los métodos y conceptos de la psicología constructivista. El pensamiento creativo en la adquisición de conocimiento optimiza el aprendizaje o cambio conceptual”.

"Cuando hablamos de pensamiento creativo nos referimos a las pautas de cierta forma "novedosas" que puede implementar un estudiante en la adquisición del conocimiento, formas particulares de resolver las situaciones presentadas en un contexto determinado, presencia en la conciencia de una configuración de viejas ideas en patrones distintos. Esta percepción de pensamiento creativo está relacionada con la propuesta de Guilford, de aptitudes de producción divergente como fuentes potenciales de talento creador para la generación de ideas nuevas. El pensamiento creativo incluye las funciones de fluidez, flexibilidad y elaboración en las operaciones de producción y resolución de problemas y aprendizaje" (Freiria et al., 2004).

Torrance (1971) habla de un "proceso de percibir elementos que no encajan o que faltan; de formular ideas o hipótesis sobre esto; de probar esas hipótesis y de comunicar los resultados, tal vez modificando y volviendo a comprobar las hipótesis" El pensamiento creativo es una modalidad cognitiva que permite encontrar soluciones a problemas diversos, tomándolos de manera original; contribuye a un mejor aprovechamiento académico, porque su implementación permite adquirir un conocimiento significativo creador, el pensamiento creativo son ideas creativas empleadas en un contexto cognitivo y pueden ser aplicables o estar focalizadas en la realidad.

Freiria (2004) manifiesta que "el pensamiento creativo puede consistir tanto en la aplicación de un esquema de conocimiento novedoso a una situación conocida o reiterada como a la aplicación en un esquema conocido a una situación nueva o diferente. Mediante su implementación se plantea una nueva forma de encarar enseñanza-aprendizaje, donde el proceso de aprender se invierte con nuevas significaciones, al tratar de que alumno incorpore el modelo de aprender a aprender. El avance de estas estrategias pedagógicas que suponen pensamiento creativo, posibilita que el estudiante pueda replantearse su lugar de escriba permanente de palabras ajenas y repetidor dependiente y pase a ocupar el lugar de sujeto crítico, en permanente proceso de desarrollo, constructor de su propio aprendizaje" (Coll, 1997). El pensamiento creativo es un instrumento o estrategia cognitiva constituido por

modos significativos de acercarse al objeto, es acción, transformación, construcción, meteorización del conocimiento. Es el orden del descubrimiento y la sorpresa. Reconfigura la situación o problema para aprehenderla y, una vez surgido, instituye estrategia de aprendizaje. Considera las interrelaciones del objeto con otros contenidos, va al núcleo, desestructura, reconfigura, plantea interrogantes, construye significado”.

### ***Algunos Componentes del Pensamiento Creativo***

El pensamiento creativo tiene diversas características y componentes, que es importante tener en cuenta en el proceso investigativo. Para ello es importante mencionar a Guilford (1967 citado en López, 1998) quien menciona algunas características del pensamiento creativo:

1. Fluidez, este aspecto hace referencia a la cantidad de ideas que puede hallar alguien respecto a un tema determinado.
2. Flexibilidad, entendida como la variedad y heterogeneidad de las ideas que se producen.
3. Elaboración, es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización.
4. Viabilidad, se refiere a la capacidad de producir soluciones realizables en la práctica.

### ***Currículo***

El Componente Curricular en el modelo de Escuela Nueva tiene en cuenta la pertinencia del currículo desde los puntos de vista social y cultural, así como las experiencias de aprendizaje activo y participativo para los niños. Por lo tanto, “Los elementos claves de este componente son las guías de autoaprendizaje o textos interactivos para los niños y las niñas, la biblioteca de aula, los rincones o centros de aprendizaje y el gobierno estudiantil. Las guías de aprendizaje son centrales en el Modelo Escuela Nueva, y promueven el aprendizaje cooperativo y activo centrado en el estudiante, vinculan experiencias con la familia y la comunidad y estimulan el desarrollo de habilidades de pensamiento superior y mecanismos de promoción flexible. Promueven la construcción colectiva de conocimientos y facilitan el trabajo

individual o en equipos con estrategias de ayuda niño a niño. También es una herramienta de planeación y adaptación curricular para el profesor. Las bibliotecas de aula y los rincones o centros de aprendizaje promueven la articulación de la escuela con la cultura local, con la comunidad y con los gobiernos estudiantiles para complementar y apoyar las actividades escolares” (Colbert ,1999). Con relación a este último aspecto, hay que mencionar que la Escuela Nueva permite desarrollar la convivencia desde otro nivel (estudiantes, de diferente grado y por ello en diferentes momentos evolutivos, cohabitan en la una única aula) mediante herramientas y procesos de participación y de desarrollo socio-afectivo que se articulan en la formación de valores.

Como conclusión de este apartado se puede afirmar que la estructura y cumplimiento del currículo en el modelo de Escuela Nueva, puede garantizar que la educación que se brinda sea de calidad, teniendo en cuenta el desarrollo de procesos cognitivos, racionalismo académico, pertinencia, adaptación y reconstrucción social, por ello es relevante hacer una aproximación a dicho concepto para comprender las características del modelo educativo y proponer una intervención con base en ellas.

### **Marco Jurídico**

Para dar soporte legal a la realización de la presente investigación se tuvieron en cuenta las siguientes leyes y decretos:

En primer término, la Ley 115/1994, que señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación; servicio que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. Esta ley está derivada en conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, que define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, adultos, campesinos, grupos étnicos, personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran

rehabilitación social. De otro lado, en lo estatuido en la Ley General de Educación (ley 115 de Febrero 8 de 1994), se sitúa a la Escuela Nueva como parte de la educación rural y formal e igualmente, en ella, se habla de las garantías que debe dar el estado del acceso a la educación en poblaciones rurales; se considera que la educación campesina y rural puede ser: formal, no formal e informal y estar sujeta a los planes de desarrollo respectivos.

En segundo lugar, el Decreto 1490/1990, por el cual se adopta la metodología de Escuela Nueva, considerando que tiene como principios el aprendizaje activo, la promoción flexible, el fortalecimiento de las relaciones escuela-comunidad y el ofrecimiento de la escolaridad completa, todo lo cual da respuesta a la problemática del medio rural. En esta ley se asevera que Escuela Nueva viene aplicándose con éxito en todas las regiones del país a través de las estrategias replicables, lo cual facilita su expansión; además, expone que es deber del Gobierno fomentar el mejoramiento permanente de la calidad de la Educación y aumentar el rendimiento interno y externo del Sistema Educativo.

En tercer término se alude a la Ley 715/2001 por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos. Para efectos de la investigación, se destacan algunos aspectos de esta ley que hacen referencia a la participación con destinación específica para el sector educativo. Siendo así, se menciona que es competencia de la Nación, impulsar, coordinar, financiar, cofinanciar y evaluar programas, planes y proyectos de inversión de orden nacional en materia de educación. En cuanto a las competencias de las entidades territoriales, se hace alusión a la participación con recursos propios en la financiación de los servicios educativos a cargo del Estado, en la cofinanciación de programas y proyectos educativos y en las inversiones de infraestructura, calidad y dotación. En lo concerniente a las instituciones educativas, éstas combinarán los recursos para brindar una educación de calidad, la evaluación permanente, el mejoramiento continuo del servicio educativo y los resultados del aprendizaje, en el marco de su Programa Educativo Institucional.

Y, en último lugar, la Ley 1090/2006 la cual reglamenta el ejercicio de la psicología en territorio Colombiano, y se refiere a la investigación con participantes

humanos como una manera de contribuir al desarrollo de la Psicología y al bienestar humano, respetando la dignidad y el bienestar de las personas que participan, con pleno conocimiento de las normas legales y de los estándares profesionales que regulan la conducta de la investigación. Además se tienen en cuenta los aspectos formales de confidencialidad, consentimiento informado y los respectivos permisos de los padres de familia o tutores en caso de que los participantes sean menores de edad o tengan alguna incapacidad física o mental.

Teniendo en cuenta lo último escrito, para la presente investigación se utilizan los respectivos formatos de consentimiento informado, los cuales se diligenciaron por parte de los padres de los niños pertenecientes a la Escuela objeto de estudio, además se tiene presente la disposición que corresponde a los principios éticos de confidencialidad de todas las prácticas y la información que se obtenga por parte de los investigadores, con los respectivos reportes de cada encuentro (Ver apéndice A).

## MÉTODO

*“El único hombre educado es aquel que ha aprendido a aprender,  
el hombre que ha sabido adaptarse a los cambios,  
que ha llegado a darse cuenta de que ningún conocimiento es seguro  
y que ha comprendido que solamente el proceso  
de saber buscar este conocimiento le dará seguridad”*  
Carl Rogers.

### **Paradigma Cualitativo**

En el desarrollo de la investigación, el paradigma cualitativo aportó la flexibilidad precisa para realizar los ajustes requeridos a lo largo del proceso, en torno a las nuevas necesidades y los procedimientos más adecuados para el desarrollo de la propuesta de intervención. Además, permitió que, para su construcción, se tomará como referente primordial el contexto natural en el que se desenvuelven los actores sociales, estudiantes, docente y padres de familia, es decir las características propias de la población rural y las particularidades del modelo educativo.

### **Enfoque Crítico Social**

El enfoque dirigido a la resolución efectiva de las problemáticas concretas, posibilita leer la realidad de la práctica investigativa, sin que esta deje de ser científica; tiene en cuenta la experiencia cotidiana, la historia, los intereses sociales específicos y la contribución directa de las personas implicadas en los hechos; la inmersión del investigador en la realidad que aborda, viabiliza su labor hacia el mejoramiento de las condiciones materiales de vida, los procesos de concienciación, de reflexión y el cambio en la comunidad de trabajo. Así pues, su intervención se torna prospectiva y proactiva.

Desde lo afirmado por Carr y Kemrnis (1986, p. 156), el proyecto Quinde se enmarca dentro del enfoque crítico social, en tanto se caracterizó por una relación entre la teoría y la práctica educativa participativa y adoptó una visión de la investigación educativa, como análisis crítico dirigido a la transformación de los procesos de enseñanza, de los valores educativos involucrados en el proceso y de las estructuras sociales e institucionales en las que enmarcan su acción. En este sentido, el proyecto cumple con el presupuesto de que una ciencia crítica de la educación no es investigación sobre la educación, es investigación en y para la educación.

### **Método Particular Etnometodológico**

Teniendo en cuenta que se parte de la idea de que los procesos desarrollados en el plantel educativo están permeados por las experiencias, significados e interacciones tejidas en el contexto de aprendizaje de sus miembros, la etnometodología se presentó como el método particular más coherente al privilegiar las características de la comunidad, los métodos mediante los cuales sus miembros dan sentido a las circunstancias en que se encuentran, el camino a seguir en esas circunstancias y sus actuaciones, para comprender la organización de la vida cotidiana, los pensamientos y acciones de los sujetos (Briones, 1998).

Por otra parte, la designación del estudio etnometodológico, se sustenta en la población de trabajo, ya que los habitantes de la vereda de Cubiján Alto congregados por la Escuela, cumplen con las características comunes que la convierten en un grupo, lo que a su vez representa la importancia de profundizar en sus costumbres y modos de vida particulares.

### **Tipo de Investigación: Investigación Participativa**

El propósito de la investigación participativa se destaca, por una parte, por producir conocimiento y acciones útiles para un grupo de personas y por otra, que la gente se empodere a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento; por lo tanto, como lo afirma Rodríguez (1996: 56), en la investigación participativa: a) Se combina la participación con la investigación, superando de esta forma los procedimientos tradicionales de conocimiento, llegando a la unión de teoría y práctica; b) se acentúa el compromiso político desde una posición crítica emancipadora; c) se potencia el carácter educativo de la investigación y la necesidad de devolver lo investigado a la población, como medio de empoderamiento; y, d) todo ello es posible desde una perspectiva comunitaria. En conclusión, la propiedad básica de este tipo de investigación se constituye en el carácter colectivo del conocimiento, su proceso sistemático y su utilidad social. Desde luego, extrapolando los principios de la investigación participativa al presente trabajo académico, cada actor implicado (estudiante, docente, padre de familia, investigador), es considerado como fuente de información y de decisión desarrollar la investigación. Los pasos del transcurso de una Investigación Participativa se plantean de forma sistemática, iniciándose con un diagnóstico que traduce a criterios y formas de intervención, la influencia de los factores ambientales-escolares en el desarrollo del pensamiento creativo. Continuando con la etapa de planificación y la escogencia de las mejores estrategias para llevar a cabo una propuesta de intervención psico-educativa que permita evidenciar procesos de cambio y, culminando con una evaluación del reflejo de la misma en la comunidad educativa.

### **Diseño**

El proceso general de la investigación se basó en las siguientes fases:

1. **Planeación de la Investigación:** al interior del grupo de investigación COGNICED surgió la idea de realizar una intervención hacia el pensamiento creativo y se presentó la Escuela Nueva como un contexto accesible y novedoso; sobre estos dos ejes se dio inicio a la construcción del proyecto.

2. **Delimitación del grupo o unidad de trabajo:** el contexto de estudio se focalizó en la comunidad educativa perteneciente al modelo de Escuela Nueva del municipio de Pasto; el contexto rural y las observaciones relacionadas con el pensamiento creativo.
3. **Inmersión inicial en el contexto real de la población:** acercamiento a la comunidad para presentar las generalidades del proyecto y lograr su aprobación por parte de los diferentes miembros de la comunidad educativa.
4. **Contacto con informantes clave:** el trabajo interventivo partió de la revisión del proyecto realizado como fase diagnóstica: *Exégesis de los multiversos alrededor del pensamiento creativo en estudiantes de la Escuela Nueva de Cubiján Alto*, y se basó en diferentes aportes extraídos de la experiencia de la docente, padres de familia y estudiantes, así como de las observaciones realizadas por las investigadoras a cargo.
5. **Recolección y análisis de datos sobre la cultura del grupo:** los componentes de la estrategia de intervención tienen su soporte en la información suministrada por los actores mencionados anteriormente, que fue analizada teniendo en cuenta las particularidades de la investigación. Adicionalmente, el Test de Torrance aplicado a los estudiantes previamente, brindó una información valiosa para la construcción y evaluación del proyecto.
6. **Construcción de la estrategia de intervención:** se realizó un esquema de trabajo flexible y en permanente revisión que posibilitó la organización y planificación de las acciones dirigidas a la potencialización del pensamiento creativo.
7. **Puesta en marcha de las actividades para el desarrollo del pensamiento creativo:** partiendo de acuerdos previos y el establecimiento de un cronograma de trabajo (Ver apéndice B), se dio inicio a las diferentes acciones contempladas en la estrategia, promoviendo la participación permanente de todos los estudiantes, los padres de familia y la docente a cargo. Paralelamente se registró información relevante de cada actividad a partir de las categorías y la matriz de análisis.
8. **Procesamiento y análisis de la información:** los resultados de la estrategia tuvieron su correspondiente evaluación integral y las conclusiones del trabajo investigativo e interventivo.

9. **Presentación de la propuesta de intervención:** teniendo en cuenta el impacto de la estrategia utilizada en la vereda Cubiján Alto y su aporte a la comunidad, se hace posible extender la propuesta a otras comunidades educativas pertenecientes al modelo de Escuela Nueva del municipio de San Juan de Pasto, efectuando las modificaciones necesarias de acuerdo al nuevo contexto.

#### **Unidad de Análisis**

Comunidad educativa de las Escuelas Nuevas de San Juan de Pasto.

#### **Unidad de Trabajo**

Trece estudiantes de la Escuela Nueva de la vereda Cubiján Alto, sede de la Institución Educativa Santa Teresita, del corregimiento de Catambuco. Su edad oscila entre los 5 y 14 años, y se encuentran cursando pre-escolar y básica primaria.

#### **Técnicas e Instrumento para la recolección de información**

Entrevista Semiestructurada: dirigida a la docente para conocer sus expectativas, puntos de vista, recomendaciones y resultados observados en el proceso de intervención.

Observación Participante: utilizada a lo largo del proyecto para dar cuenta de los avances del proyecto en torno a sus objetivos.

Test de Torrance: se analizaron los datos recolectados en la fase de diagnóstico a partir de una primera aplicación y se contrastaron con la información del post-test realizado al finalizar la intervención Quinde.

#### **Sistematización de la información**

Los datos obtenidos e interpretados se sistematizaron a través de una matriz de análisis de información que dio cuenta de los procesos desarrollados a lo largo de la investigación. Esta tabla de categorías se incluye en los documentos apéndices (Ver apéndice C).

## RESULTADOS

*“¿Qué sería realmente asombroso  
que sucediera en el proceso educativo?  
Lo asombroso sería que el conocimiento  
se volviera asombroso”*  
Julio Cesar Penagos.

En este apartado se dan a conocer los resultados del proceso llevado a cabo en la investigación Quinde. Se parte de los objetivos planteados en la misma y se abarca lo desarrollado y encontrado con la comunidad de la Escuela Nueva de Cubiján Alto.

La presente investigación, perteneciente a la fase interventiva se desarrolló teniendo en cuenta algunos datos pertinentes y significativos de la fase de diagnóstico denominada “Exégesis de los multiversos alrededor del pensamiento creativo en estudiantes de la Escuela Nueva de Cubiján Alto”. Con dicha información se conocen características importantes de los estudiantes y su entorno relacionadas con el pensamiento creativo en un momento anterior a la intervención y, de igual manera, posibilita que se haga un análisis comparativo del Test de Torrance aplicado en las dos fases, teniendo en cuenta que este instrumento evaluativo cubre los cuatro factores básicos del pensamiento creativo y arroja datos cuantitativos que se pueden interpretar cualitativamente. Esa información recolectada sobre el análisis comparativo de resultados de la prueba de Torrance se presenta al final del presente acápite de resultados.

Si bien, la fase de diagnóstico contempla una gran gama de datos, de esta se aprovecharon los más dicentes y relevantes para elaborar el programa de intervención; gran parte de la información que aportó a su diseño y aplicación se sustenta en observaciones realizadas por las investigadoras a cargo del proyecto vuelo de quindes así como en la información recolectada en el proceso, que acercó a las condiciones de los estudiantes y su entorno. De los datos arrojados en la fase de diagnóstico se tomó como base potencializar aspectos como imaginación, flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración, componentes clásicos y fundamentales del pensamiento creativo, y otros aspectos afectivos y sociales que se asocian estrechamente.

De este modo, se construye la propuesta de intervención “*Quinde*” cuyo diseño general de trabajo fue siempre flexible a las observaciones y procesos vistos en el curso de la acción, de manera que fuera el programa quien se ajuste siempre a las necesidades de los estudiantes y no ellos al programa diseñado.

### **Construcción de la propuesta de intervención “Quinde” para optimizar el pensamiento creativo**

La propuesta de intervención Quinde es una propuesta integral que trabajó una serie de quince actividades básicas, y cuatro actividades de refuerzo partiendo de estas, dos actividades integrativas y una sesión de evaluación a través del Test de Torrance. Quinde parte de la noción de pensamiento creativo como un proceso cognitivo más que como una expresión de carácter artístico, por ello se lo considera una capacidad que puede fortalecerse y potencializarse en todos los seres humanos. Las actividades construidas para Quinde son adaptables a diferentes niveles académicos, como se vive desde el modelo de Escuela Nueva, y así mismo es posible integrar sus actividades a la labor cotidiana del maestro, siendo así un gran aporte en la educación y formación de los niños. El desarrollo del pensamiento creativo se debe considerar como parte de los procesos básicos a desarrollar en los estudiantes y debe desarrollarse de manera simultánea con otras capacidades, como la comprensión y la memoria, dada su vinculación con el saber hacer y, por eso mismo, su vinculación con las necesidades reales y cotidianas de los estudiantes.

La intervención fue construida inicialmente por quince actividades, sin que estas hayan sido configuradas de manera rígida, cerrada o estrictamente definida; por el contrario, siempre estuvieron sujetas a ajustes según los cambios y momentos que presentara la comunidad educativa. Las actividades cubrieron cuatro formas de pensamiento creativo, a saber: “1. Gráfica, que involucra la representación de ideas a través de figuras o dibujos; 2. Verbal, que implica la utilización de palabras en la producción de analogías, metáforas, clasificaciones, entre otras; 3. Ideológica, que se refiere al desarrollo y estructuración de series de ideas” (Castañeda, 2005) y 4. Corporal, que se refiere a todas las expresiones, manifestaciones y producciones a través del cuerpo. Las actividades de la Propuesta Quinde hacen parte de las formas

del pensamiento creativo antes mencionadas, y se distribuyeron de la siguiente manera: para la forma gráfica se diseñaron cuatro actividades; para la verbal, tres; para la ideológica, tres; y para la forma corporal, cinco actividades. A lo largo de su ejecución y desarrollo se evidenció que algunas de ellas merecían reforzarse en aras de incrementar y mejorar el impacto de las mismas en la formación de los estudiantes; de este modo se refuerza una actividad verbal y cuatro corporales.

Cabe anotar que algunas de las actividades se diseñaron de tal manera que fueran transversales en las diferentes formas de expresión del pensamiento creativo, por lo que no se encasillan únicamente en lo verbal, corporal, ideológico o gráfico, y se posibilitó una ejecución integral. Igualmente, en la construcción del Programa se buscó que las actividades incidieran en “tres de las áreas de desarrollo humano: perceptual (incluyendo actividades que estimulen la vista, el tacto y el oído), intelectual (con acomodación, producción y reestructuración de ideas) y afectivo (con actividades que permiten la expresión y el control de las emociones)” (Castañeda, 2005).

Los ejercicios de la Propuesta Quinde se construyeron con base en la edad diversa de los participantes, el tiempo promedio de ejecución, la disponibilidad de la institución y se buscó favorecer la potencialización de todos los componentes clásicos del Pensamiento Creativo: flexibilidad, fluidez, elaboración, originalidad; cada una de las diecisiete actividades se plantea desde una necesidad a intervenir, una justificación contextual y una conceptual.

Por otra parte, las actividades planteadas en la Propuesta Quinde buscaron integrar a todos los miembros de la comunidad educativa, entiéndase padres de familia, estudiantes y docente; ellos fueron partícipes de su desarrollo, partiendo de que tanto padres como docente desempeñan un papel fundamental en el pensamiento creativo de los estudiantes. En este sentido, se aclara que aparte de las actividades básicas en el aula, se elaboraron estrategias de sensibilización e integración para los adultos en el proyecto, así como otras tareas que no implicaron la presencia de los niños, como la pintura de los juegos, las paredes del patio y las reuniones extraescolares con la docente.

Además, la intervención con los padres de familia y la docente, se consolidó con la idea de realizar cartillas diferenciadas para los dos agentes, cuyo contenido se base en generalidades y ejercicios del pensamiento creativo, y que posibiliten una acción conjunta para garantizar que los avances del proyecto continúen observándose a lo largo del tiempo. Posteriormente, se hará referencia al trabajo con la comunidad educativa y al proceso de elaboración de las cartillas que se anexan en el presente documento.

### **Ejecución de la Propuesta de Intervención Quinde**

La puesta en marcha de las acciones del proyecto Vuelo de Quindes, tuvo en cuenta una serie de criterios para garantizar su efectividad en torno al pensamiento creativo:

- En la intervención se perciben mejores resultados si la familia y la escuela trabajan de la mano para alcanzar los objetivos.
- Es preciso garantizar la presencia de la docente en el desarrollo de las actividades con el fin de que el proyecto permanezca en el tiempo.
- El juego debe privilegiarse como estrategia metodológica reconociendo sus múltiples beneficios en todas dimensiones del desarrollo.
- En la planeación de las actividades se debe promover que el espacio, los contenidos, los materiales y los ejercicios sean novedosos.
- Los ejercicios para el desarrollo del pensamiento creativo deben asociarse a las temáticas del currículo y problemáticas del contexto.
- Pueden repetirse ciertos ejercicios dependiendo de la necesidad de los estudiantes y de su impacto, cumpliendo a su vez con un fin evaluativo.
- Desde la misma instrucción de cada actividad se debe buscar una orientación hacia el pensamiento creativo, por ejemplo “Dibuja algo que a nadie más se le ocurriría”.
- Las intervenciones con los padres de familia y la docente deben apuntar a que en ellos mismos se genere un cambio o un incremento en el pensamiento creativo.

La Propuesta de Intervención Quinde se desarrolló a lo largo de siete meses comprendidos entre Octubre de 2009 y Abril de 2010, las actividades implementadas

se presentan a continuación siguiendo el orden de las formas de pensamiento creativo que se cubrieron, en cada una de ellas se da cuenta del desempeño de los estudiantes en los ejercicios y de los hallazgos de la propuesta.

### ***Forma Gráfica*** (Ver apéndice D)

#### ***Dibujo Creativo, Collage creativo, Pintura dactilar, Creaciones con arcilla***

En este tipo de producciones mentales fueron constantes las respuestas elaboradas con elementos del contexto; esta particularidad permite dilucidar dos puntos fundamentales e íntimamente relacionados con el pensamiento creativo de los estudiantes. Uno de estos puntos se refiere a la originalidad de las creaciones; los productos de los niños no hacen parte de los elementos considerados fuera de lo común y por ende se consideran poco originales; el segundo punto tiene que ver con el contexto de los niños, pues los elementos que lo componen se hacen evidentes en las creaciones realizadas. La unión de estos dos puntos, permite entrever que si bien los productos de los ejercicios no se pueden connotar como originales, los estudiantes plasmaron elementos de su contexto, sus referentes inmediatos, “los procesos creativos son una actividad basada en el contexto y no puede dissociarse de él, por ello deben interpretarse dentro del contexto social, cultural o evolutivo” (Ferrándiz, López & Prieto, 2003).

En la actividad de “Dibujo Creativo” el dibujo libre se convierte en una herramienta que posibilita el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, permitiendo la percepción de diferentes perspectivas en la realización gráfica y, así mismo, la conexión de diferentes elementos. En esta actividad es visible el fenómeno relatado anteriormente; prevalece la representación de paisajes, animales, casas campestres, ríos o vegetación, esto nos habla del referente rural de los niños en sus creaciones gráficas. En este proceso el 46% de los estudiantes lograron elaborar dibujos creativos, como se expone en la instrucción del ejercicio “un dibujo que a nadie más se le ocurriría y que se diferencie de lo que comúnmente hacen”. Las realizaciones gráficas resultan motivantes y lúdicas para los niños, pero además es interesante ver cómo la misma instrucción de graficar algo “diferente”, retarda el inicio de la elaboración. Fue en la comprensión de las instrucciones de la actividad

donde se cimentaron las bases para que los estudiantes exploraran nuevas alternativas a sus creaciones y empezaran a trabajar desde la autenticidad que requiere mayor esfuerzo cognitivo, y la novedad que significa un acercamiento al Pensamiento Creativo.

En las tres actividades gráficas restantes, “Collage Creativo”, “Pintura dactilar” y “Creaciones con arcilla”, hay que hacer una primera interpretación respecto a la novedad de los ejercicios para los estudiantes; esta condición de novedad, facilitó en el proceso de creación nuevas percepciones, conexiones y elaboraciones. Los estudiantes son capaces de establecer relaciones entre los objetos brindados y ajustarlos para la producción que desean realizar. Si bien, en el diseño de la Propuesta de Intervención Quinde la novedad no fue una condición para determinar las actividades, en el momento de su implementación se observa que este factor posibilita en los niños nuevas formas de interacciones con los elementos, pues el facilitar la ideación, la libre expresión, la inventiva y el redescubrimiento del propio entorno, facilita actitudes y desarrollo de habilidades creativas. Así, por ejemplo, uno de los participantes de la pintura dactilar, crea con un pedazo de cartulina un elemento que cumple el papel de pincel, haciendo uso únicamente de los elementos destinados para el ejercicio, “lo que se connota como flexibilidad aplicativa” (Carbajo, 2000).

El nombrar cada producto creativo con un título elegido por el estudiante, desarrolla asociaciones y conexiones libres de exigencias y represiones, ejemplo de ello es la titulación “M de Terror” realizada por un estudiante de 8 años, quien manifiesta que lleva a cabo la asociación bajo el siguiente argumento: “es M de terror porque cuando uno siente terror es muy parecido al miedo pero es más, el terror es más, por eso es M de Terror”. Con ello se puede interpretar una “tendencia a dar respuestas no convencionales, a captar percepciones irreales, a un tratamiento fantástico e imaginativo de las tareas, incluso a hacer uso del humor característico de las producciones creativas y alternativas en los estudiantes” (Carbajo, 2000).

En cuanto al trabajo en tercera dimensión a partir de la manipulación de arcilla, se develan elementos mucho más variados que dan cuenta de la divergencia y

pluralidad de ideas concebidas por los estudiantes en el proceso de elaboración de productos creativos. Esta actividad de modelado propicia un avance notorio en los componentes de fluidez, originalidad y elaboración dentro del pensamiento creativo, por el alto desempeño en la tarea, un tiempo de reacción corto, representaciones poco comunes y auténticas, y sobre todo lo detallados y complejos que son los productos. “El material posibilita jugar físicamente con los objetos y jugar mentalmente con las ideas, permitiendo a los estudiantes incursionar en nuevos terrenos, incrementar la habilidad de asociación y vencer estructuras rígidas de pensamiento” (Rodríguez, 1985).

La representación gráfica de ideas permite conjeturar la importancia de los elementos del medio en las creaciones de los estudiantes, éstas no se alejan de referentes contextuales reflejándose así, en la mayoría de los productos creativos, sin embargo las respuestas creadas por los niños tienden a ser poco convencionales, pues adquieren novedad en la conexión de sus elementos, connotando las realizaciones como ingeniosas y divergentes. Las actividades de esta forma permitieron que los estudiantes lograran percepciones, conexiones y comprensiones diferentes a las exigidas usualmente en otro tipo de realizaciones. Igualmente posibilitó la exploración de nuevas alternativas, asociaciones y producciones cuya elaboración acercó a los estudiantes a un pensamiento creativo más desarrollado. Es menester destacar el sentido de novedad que tuvieron las actividades despertando, de esta manera, el interés de los estudiantes y llevando a que realizaran nuevas actividades cognitivas en pro del pensamiento creativo.

***Forma Verbal*** (Ver apéndice E):

***De Marte viene un cohete, Cuento colectivo, Taller musical***

El desempeño de los estudiantes en las dos primeras actividades verbales se caracterizó por la capacidad de concentrarse en la tarea emprendida, lo que se considera una parte esencial del pensamiento creativo; sin embargo, en la primera de ellas, se evidenció un bajo nivel de respuestas posibles pese a la cotidianidad de los elementos manejados en el ejercicio y una tardanza en la emisión de la respuesta, lo que se puede interpretar como un bajo nivel de fluidez y de flexibilidad al inicio del

proceso interventivo. Al repetir el ejercicio, la fluidez de la respuesta emitida por los estudiantes comenzó a incrementar, de manera que puede afirmarse que la práctica de la tarea induce al desarrollo de la habilidad para producir un número elevado de respuestas en un tiempo determinado, siempre y cuando se varíe la temática a trabajar y se evite la monotonía, para que la actividad no vaya en contravía de la creatividad.

Con respecto a la creación oral de un cuento colectivo, los estudiantes fueron capaces de generar una reconstrucción de los personajes dados inicialmente, transformaron humorísticamente sus características definitorias, propusieron nuevas alternativas e imaginaron los contextos de desarrollo. Además, a partir de las narraciones construidas, algunos estudiantes realizaron cuestionamientos dignos de destacar, ejemplo de ello es la pregunta realizada por una estudiante (P, 14 años): “¿Cómo se vestiría la virgen María si viniera al presente?” Este interrogante motivó al grupo y suscitó rápidamente varias respuestas: “Usaría jean, camiseta y tenis” (O, 6 años) “Tomaría café con empanadas, los domingos” (I, 6 años), “Recibiría a los reyes magos en un salón donde no haya tierra y también les daría café” (G, 8 años). El ejercicio llevó a los niños a desarrollar espontáneamente la capacidad propositiva, pues recrearon el ejercicio, formularon preguntas que generalmente no se expresan y las respuestas hablaron de su flexibilidad a la hora de buscar alternativas diferentes a las ya ofrecidas por el canon.

La reproducción del ejercicio oral con elementos diferentes bajo la misma dinámica incrementó el nivel de respuesta de los participantes: hubo un mayor número de respuestas diversas y las historias contadas fueron cada vez más novedosas con respecto a la relación de sus elementos; es esta interacción entre los componentes la que generó dinámicas nuevas, cambios, transformaciones, y evoluciones en el pensamiento creativo, sobre todo cuando fueron capaces de fusionar elementos que albergan relaciones poco obvias, por ejemplo jirafa y edificio, cuchara y elefante, esto pudo evaluarse en la narración constante de historias, pues como ya se mencionó anteriormente, recurrían a los mismos elementos y establecían formas similares de relaciones entre ellos, pero en el avance de la actividad en el marco de la intervención adquirieron mayor habilidad para crear personajes,

contrastar situaciones y desarrollar historias. Con el propósito de incrementar la elaboración de los textos dentro del pensamiento creativo, se reprodujo el ejercicio y se propone continuar con su ejecución, pues la posibilidad imaginativa que brinda el cuento es extensa y la etapa en la que se encuentran los niños es realmente provechosa para el proceso creativo.

La tercera actividad verbal generó gran emotividad en los estudiantes por el agrado y la cercanía que les provocó la música, en este ejercicio se pretendió trabajar el pensamiento creativo desde las percepciones y el mundo sensitivo. En un inicio se dificultó el reconocimiento de emociones propias, lo que tardó el inicio de la producción creativa, sin embargo, conforme se avanzó en la actividad, se logró una mejor ejecución, los niños fueron más ágiles, alcanzaron producciones más elaboradas y la concentración en el ejercicio fue mayor. En los dibujos prevaleció la representación de rostros con expresiones diversas (sonrisa, asombro, tristeza, llanto) y resultó significativo que los niños encontraran diferentes formas de llevar a cabo su creación, dependiendo de lo que significó cada melodía; se usaron dibujos, números, palabras y letras, cuyas asociaciones con la música pudieron ser explicadas posteriormente, denotando un avance simbólico y creativo en torno a la capacidad de expresión. Esto se connota como una mayor flexibilidad y fluidez para representar sus ideas, emociones y sensaciones.

La utilización de palabras para los productos creativos permite observar cómo a medida que se repiten los ejercicios los estudiantes los ejecutan con más habilidades y logran un mejor desempeño, los componentes de fluidez y originalidad incrementan en tanto se continúa desarrollando el ejercicio. Los niños son capaces de reconstruir personajes de diversas historias, reinventan el ejercicio y desarrollan su capacidad propositiva, formulando preguntas inusuales cuyas respuestas van más allá del canon. Las relaciones que establecen los niños entre distintos objetos son poco obvias, flexibles y fluidas; nuevamente, conforme se avanzó en la actividad, se logró un mejor desempeño, logrando productos mucho más elaborados y una mejor comprensión y concentración en el ejercicio. Los trabajos realizados en esta forma fueron emotivos para los estudiantes pues se tomó el pensamiento creativo desde el

mundo sensitivo y emocional, logrando expresiones y respuestas que representaran sus ideas, percepciones y sensaciones simbólica y creativamente. Aquí se alcanza una mayor imaginación, fluidez, originalidad y flexibilidad en la creación de respuestas. En estos ejercicios, la relación de elementos, la generación de ideas y la representación de componentes genera movimientos cognitivos y transformaciones que fortalecen las habilidades cognitivas que requiere el pensamiento creativo.

***Forma Ideológica*** (Ver apéndice F):

***Distintos usos de los objetos, Respuestas creativas para nuevas preguntas, Preguntas Sinestésicas***

En estas tres actividades se encontró un mayor esparcimiento de los estudiantes para responder, pues se enfrentaron a planteamientos de diversa índole a la indagación académica, que requieren de otro tipo de comprensión para lograr emitir una respuesta.

En la actividad denominada “Distintos usos de los objetos” la mayoría de estudiantes lograron establecer muy pocas opciones como respuesta, se estancaron en lo preestablecido para cada objeto, es decir, la respuesta más obvia o esperada que se interpretó como poco flexible y original. En el desarrollo de la actividad fue posible percatarse de que los estudiantes de menor edad construyeron respuestas más numerosas y diversa que los estudiantes mayores, por ejemplo a un estudiante se le preguntó la mayor cantidad de usos que pueda tener un palo, respondiendo: “Hacer columpios, convertirlo en leña, para cortarlo, hacer bancos, carretas de palo, casas de palos, carritos de juguetes, bastones, cercas, lápices, escopetas, para colgar ropa” (O, 6 años). Aunque los efectos no fueron visibles inicialmente, este ejercicio también se considera un generador de resultados positivos a nivel de la cognición, pues le permitió a los niños comprender y elaborar nuevas percepciones de los objetos que comúnmente los acompañan en su cotidianidad; el cambio de visión, permite producir nuevas ideas y diferentes formas de pensar, ampliando la posibilidad de crear y gestionar diversas formas de cubrir sus necesidades.

Las “Respuestas creativas para nuevas preguntas” y las “Preguntas Sinestésicas”, dejan entrever la capacidad de algunos estudiantes para construir

respuestas inusuales; de nuevo, los estudiantes que emiten este tipo de respuestas son los de menor edad, los niños mayores del grupo tardan más tiempo en construir su respuesta y esta es menos fluida, elaborada y original que aquella que producen sus compañeros. Cuando se le preguntó a un estudiante ¿qué haría si pudiera volar?, responde: “Cogería una puerta grande, de esas que hace mi abuelo, y la llevaría volando hasta el volcán Galeras para que deje de echar lava”. La respuesta deja a la luz la habilidad del niño para relacionar elementos, es una respuesta novedosa y además, posee un sentido comunitario, pues el objetivo que persigue es generador de bienestar para quienes habitan zonas aledañas al Volcán, entonces no solo busca un beneficio individual, sino que trasciende a las necesidades de su grupo inmediato. La proyección de estas actividades abriría la posibilidad de que los habitantes de la comunidad puedan ser los promotores de proyectos en pro de su beneficencia, aprovechando las ideas que construyen y generan con sus propios recursos.

El primer impacto que produjeron estos ejercicios en los estudiantes fue asombro y admiración, pues les resultaron actividades diferentes a lo que con frecuencia se les solicita en espacios académicos, las comprensiones de los interrogantes para construir una respuesta permiten que los niños hagan uso de su imaginación como parte indispensable del producto, “Solo cuando no se exigen respuestas correctas se deja a los niños la oportunidad de expresar su mundo como ellos lo perciben. Por eso hay que conceder el más amplio terreno al ensayo y error, valorizando utopías, desatinos y esfuerzos ineficaces” (Ferrándiz et al., 2003). En esta medida las preguntas sinestésicas, como ¿a qué huele Cubiján?, ¿a qué sabe el amor? o ¿a qué suena la tristeza?, permitieron un mayor acercamiento a la forma de pensar de cada uno de los niños y, a nivel grupal, se puede afirmar que aportó un incremento en cuanto a fluidez, teniendo en cuenta que los estudiantes no presentaron dificultades al plasmar las ideas, a pesar de que anteriormente no se habían encontrado con cuestionamientos similares. Sin embargo, la originalidad se puede evaluar negativamente en la actividad mencionada, pues las respuestas son muy comunes entre los niños, probablemente por las asociaciones grupales que se han creado implícitamente en el contexto.

En ésta forma los estudiantes se enfrentaron a nuevos planteamientos que igualmente, requerían otro tipo de comprensiones y por ende nuevas producciones a la hora de emitir una respuesta, sin embargo muy pocas fueron originales y flexibles. De la misma forma, son estas actividades las que permitieron cambios en la visión de los hechos y elementos de la realidad, generando habilidades cognitivas que potencien el pensamiento creativo y permitan nuevas comprensiones y elaboraciones por parte de los niños. En estos ejercicios se observó que los estudiantes de menor edad elaboraban respuestas más fluidas, elaboradas y originales que los demás niños.

***Forma Corporal*** (Ver apéndice G):

***Integración de fin de año, Taller de expresión corporal; Espejito, espejito; Relajación creativa; Obra de teatro: Encuentro de espantos en mi Tierra***

Las actividades corporales permitieron a los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa, encontrar una forma alternativa de expresar sentimientos y pensamientos, re-encontrando su posibilidad de expresarse con el cuerpo; los ejercicios estimularon la fantasía, la imaginación de los niños y realizaron aportes a las habilidades sociales dentro y fuera del contexto escolar, de modo que cada niño se pudo concientizar de sus capacidades y fortalezas.

En el primero de estos cinco ejercicios se contó con la presencia de la comunidad educativa (padres de familia, estudiantes y docente); los estudiantes fueron bastante receptivos a las actividades musicales, que implicaron baile y movimientos, sin embargo, a modo de evaluación inicial, se observó que estos fueron copiados, limitados y repetitivos, por lo que el trabajo a partir de las actividades posteriores permitió que los niños se encuentren en un nivel superior en torno a la expresión y creatividad corporal.

En las actividades corporales, los estudiantes demostraron disposición y ánimo para su desarrollo, sin embargo son los de menor edad quienes se desempeñaron con mayor habilidad física, los estudiantes de grados superiores tienen dificultades en la identificación y realización de movimientos. Los pasos creados por los niños, por ejemplo en el ejercicio “Espejito, espejito” y en el taller de expresión, revelaron un bajo nivel de originalidad, así como de elaboración y fluidez, que se ven

reflejados en la limitación e imitación para realizar los movimientos. En la aplicación es posible observar diferentes expresiones: sonrisas, tensión o relajación del rostro, entre otras, que suceden a medida que se avanza con las actividades, esto demuestra que el ejercicio está desarrollando la imaginación y capacidad creadora de los alumnos, además de potenciar el desarrollo sensorial y afectivo de los niños. Igualmente, la actividad de relajación para los niños, permitió acercarlos a un ejercicio imaginativo, pues en él debían recrear un lugar agradable y natural a partir de una narración por parte de las investigadoras, los resultados fueron muy positivos, teniendo en cuenta que, al final del ejercicio, la mayoría de estudiantes comentó, por ejemplo, los colores que tenían las aves, los seres que aparecieron, el tamaño del lago o las casas, la temperatura del lugar, entre otros detalles que hacen referencia a la inventiva.

Las actividades corporales en la Institución educativa se consideraron innovadoras y fuera de la cotidianidad escolar, lo que garantizó que los niños las recibieran con agrado y las desarrollaran con un alto desempeño. Para ellos fue motivante realizar actividades novedosas y en un espacio diferente al aula escolar, su desarrollo permitió que comprendieran, ampliaran y desarrollaran formas de comunicación por medio del cuerpo, elaborando saludos, transmitiendo mensajes cortos sin emplear palabras y estableciendo pequeños diálogos según el rol que desempeñaban en el ejercicio.

Los niños empezaron a reconocer su cuerpo como un recurso que pueden emplear a su disposición y es útil para elaborar nuevas creaciones. El producto final de las actividades corporales se condensa en una obra de teatro en la que convergen muchos componentes y efectos del pensamiento creativo, en ella se hizo uso de tradiciones propias de la región aprovechando un proyecto de aula que la docente realizaba en torno a las leyendas de Nariño. Los participantes re-crearon sus historias y le dieron vida a los personajes partiendo de sus propios conocimientos y propuestas; el alto desempeño individual y grupal de los estudiantes dotó a la obra teatral de armonía, alegría, calidad y originalidad, lo que significó que esta presentación fuera un resultado definitivo para evaluar la efectividad del proyecto.

Esta forma del pensamiento creativo permitió a la comunidad educativa crear a través del cuerpo, vincular esa entidad fisiológica al proceso creativo y vincularse cognitiva y corporalmente en las producciones realizadas. Así mismo, posibilitó la expresión de ideas y emociones, además de tener acogida las actividades por su sentido de novedad y la ruptura que ésta crea con las actividades académicas cotidianas motiva a los participantes a ejecutarlas y vivir plenamente el ejercicio. Con ellas se estimuló componentes como la imaginación, fantasía, fluidez, elaboración y flexibilidad. Pese a que inicialmente las producciones realizadas con el cuerpo eran limitadas, reproducidas y repetitivas, poco a poco los estudiantes reconocen su cuerpo y amplían sus creaciones con nuevos movimientos y expresiones corporales, esto se ve reflejado en la obra de teatro que condensa todas las actividades de esta índole. Las actividades de esta forma fueron recibidas con gusto por los estudiantes, motivándolos a su ejecución y desarrollo en cada una de las aplicaciones.

### ***Refuerzos***

#### ***Cuento colectivo, Actividades diversas en pro de la obra teatral***

En la ejecución de las actividades se consideró necesario reforzar algunas de ellas fortaleciendo las habilidades perseguidas, para ello se partió de la necesidad de los estudiantes y del impacto que tuvo la actividad, qué tan acogida fue y cómo este desempeño se relacionó con la necesidad a potenciar. En primer lugar, en vista de que la calidad de producciones literarias de los niños requería un esfuerzo adicional para optimizarlas y el cuento colectivo se constituyó como uno de los ejercicios de mayor impacto creativo, se aplicó nuevamente esta tarea y se solicitó a la docente que desarrollara un proyecto más estructurado a lo largo del año escolar con “el cuento viajero”, un cuaderno que fue elaborado manualmente por las investigadoras para que los niños plasmaran sus escritos; los cuentos que se construyeron en la segunda oportunidad son mucho más fluidos y originales, esto es notorio en el tema elegido y el desenlace de la historia; los estudiantes son capaces de iniciar, más rápidamente, las narraciones, siguiendo un hilo conductor. En este punto del proceso hay muestras voluntarias y creativas que representan un interés hacia la escritura y una habilidad para crear, lo que se constata cuando dos estudiantes llevan al aula cuentos de su autoría, realizados sin previa petición.

Por otra parte, al construir y ensayar la obra de teatro relacionada con las leyendas de Nariño, hubo una gran necesidad de apoyar a los niños en el desarrollo de habilidades comunicativas y corporales básicas para que la presentación fuera exitosa. Gracias a varias actividades adicionales como la caracterización de personajes míticos, un taller de teatro y varias representaciones escénicas en el aula, se pudo notar que los estudiantes consiguieron mayor fluidez en sus movimientos, agilidad en su ejecución y dominio de la expresión gestual, utilizando su cuerpo como un todo a favor de la comunicación.

### **Impacto en la comunidad educativa**

Aunque el enfoque de la propuesta psicoeducativa se dirigió a los estudiantes de Cubiján Alto, bajo la premisa de que el pensamiento creativo puede ser desarrollado, los esfuerzos y alcances del trabajo de campo, buscaron ampliarse a través de la participación de miembros de la comunidad determinantes en el proceso de intervención. En este sentido, se incluyó a los padres de familia a través de algunas acciones sistemáticas que hacen parte del proyecto.

En primer lugar, se realizó un encuentro inicial con la comunidad educativa a partir de un taller de afectividad para padres y estudiantes solicitado por la docente; la necesidad de incluir esta temática fue identificada previamente por ella y se ratificó en los hallazgos de la fase diagnóstica relacionados con los factores intrínsecos asociados al pensamiento creativo. En el comportamiento de padres y estudiantes observado en el taller predominó la dificultad para expresar los sentimientos a los demás, pues la vergüenza, las risas y las excusas para evitar realizar lo solicitado, se mantuvieron en la mayoría, a pesar de que se basó en un ejercicio gráfico accesible a todos los participantes. Sin embargo, en la parte final de la actividad, se evidenció la alta probabilidad de que se cumpliera el objetivo de sensibilización ante la temática trabajada, en la medida en que se observaron algunas muestras de afecto espontáneas y los padres de familia afirmaron la importancia de continuar con el trabajo en torno a la afectividad desde el interior de los hogares para apoyar la formación integral de sus hijos.

En segundo lugar, los padres de los niños fueron invitados a una actividad programada para festejar la navidad y compartir un momento en familia. Después de la entrega de regalos y refrigerios, se motivó a los asistentes para que hicieran parte de las dinámicas respondiendo con total disposición. Se utilizaron segmentos de diversos ritmos musicales ante los cuales, las parejas conformadas al azar entre padres e hijos, debían variar sus movimientos corporales. La actividad resultó bastante significativa en el marco del pensamiento creativo, sobre todo porque la novedad de los géneros musicales provocó que las parejas hicieran uso de la improvisación sin descuidar el factor creativo que se estableció como condición para el concurso de baile. La mayoría de participantes utilizaron objetos útiles para la danza como sombreros, pañoletas, flores, bufandas, entre otros, con el fin de marcar la diferencia en el grupo, aspecto que se logró definir y se tuvo en cuenta para la premiación.

El logro más destacado en este segundo encuentro, además de su valor social y afectivo, fue mostrar que el pensamiento creativo no solo forma parte de las aulas y es útil para desempeñarse en ellas, sino que se enriquece y se sustenta por su injerencia en la vida diaria y en la producción de ideas requeridas en diferentes contextos. Es decir, se aproximó a la comunidad a una comprensión del pensamiento creativo en su realidad cotidiana y se argumentó su importancia desde la infancia hasta la adultez, resaltando la gestión de recursos que protagonizaron las familias para el desarrollo del evento (consecución de dinero requerido para la actividad de fin de año) y el desempeño competitivo en el baile, que resulta una metáfora de la competencia laboral, académica y personal.

Por último, los padres asistieron a una actividad de cierre del proyecto para dar cumplimiento al objetivo número tres de la intervención; se realizó un taller precedido por la exposición de los trabajos de los niños producidos en el transcurso del proyecto, que provocó gran sorpresa entre los observadores por sus características innovadoras y auténticas (Ver apéndice H).

El taller para padres se organizó partiendo de una serie de dinámicas que pretendían, como requisito fundamental, lograr que los participantes explotaran al

máximo su potencial creativo. Para tal fin se utilizaron, adivinanzas y descripciones de objetos poco comunes, juegos de expresión corporal y de creación literaria colectiva. La disposición para el trabajo fue la mejor y cada equipo se esforzó por tener los mejores puntajes desde la elección del nombre de su grupo hasta el desempeño en la prueba final, sin embargo, se hizo evidente la dificultad generalizada para competir con base en el pensamiento creativo. Aunque los estudiantes, en su mayoría, demostraron capacidades para liderar el concurso, la presencia de los padres provocó un cierto bloqueo para indicar un mejor desempeño a nivel general.

A través del cuento creado colectivamente en cuatro subgrupos se pudo observar una apropiación de las habilidades literarias adquiridas, sobre todo, porque como fue mencionado con anterioridad, los estudiantes impulsaron el ejercicio y dieron prioridad a sus intereses, ante la pasividad de los adultos. La observación en la segunda prueba, que consistió en adivinar un objeto a través del sentido táctil y describirlo a su equipo para que acierte el nombre preciso, permite afirmar que la posibilidad de simbolizar la realidad y abstraer conceptos es adecuada, sin embargo, puede enriquecerse si se cuenta con una estimulación adecuada; se manifiestan algunos logros cognitivos importantes asociados a la imaginación y su correspondiente verbalización, pero se deben optimizar los procesos implicados que van desde la observación, pasando por la memoria visual, hasta llegar a la habilidad expresiva y creativa en la comunicación, tarea que compromete a la familia y a la escuela en estrategias básicas y lúdicas como el desarrollo de los sentidos a partir de juegos corporales y la descripción detallada de objetos comunes para favorecer, ante todo, los componentes elaboración y fluidez del pensamiento creativo.

Como recapitulación de los logros alcanzados a partir de esta actividad, pueden citarse varios resultados:

- Facilitó la motivación de logro y el mantenimiento de los avances artísticos y cognitivos de los estudiantes a partir de la exaltación de las producciones ante las familias.
- Permitió que los padres se percaten de la importancia de constituirse en agentes de cambio en el nivel cognitivo de sus hijos partiendo de una

capacitación en torno a las generalidades del pensamiento creativo y las múltiples herramientas para desarrollarlo.

- Estrechó los lazos entre familia y escuela, mediante la comprensión de que la educación de los niños es un compromiso compartido.

### **Cartilla Quinde para padres de familia** (Ver apéndice I)

Como herramienta primordial para apoyar el trabajo de los padres y motivar sus esfuerzos en torno al mejoramiento cognitivo de sus hijos, se diseñó una cartilla elaborada con base en las necesidades específicas de los niños de Cubiján Alto y en el nivel de estudios, de lenguaje y disponibilidad de los adultos implicados. Este documento se compone de apartados breves, explicativos y ejemplificados alrededor del pensamiento creativo; en primer lugar se encuentra una presentación corta que busca señalar el propósito fundamental del texto y motivar a que se continúe en el hogar el trabajo iniciado en la escuela, partiendo de la importancia del desarrollo del pensamiento creador. A continuación, se presentan las características de un niño creativo fundamentadas en los componentes flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración, que fueron resumidos gracias a la multiplicidad de manifestaciones de los niños al respecto. Posteriormente, se encuentran algunas recomendaciones generales que pueden orientar a los adultos para generar un avance en el proceso creativo y evitar el estancamiento en su desarrollo. La cartilla finaliza con cuatro ejercicios que requieren insumos fáciles de conseguir, se pueden aplicar en varios momentos de la dinámica familiar y buscan constituirse en una base para la generación de nuevas ideas de acuerdo a las necesidades de los niños y el compromiso de los mayores.

El material fue socializado ante la comunidad permitiendo la expresión de inquietudes y dudas resultantes, la participación fue escasa, pero se comprobó a partir de ejemplos formulados por los asistentes, que la información contenida pudo ser asimilada y comprendida para garantizar su ejecución posterior. La cartilla Quinde, evaluada positivamente por la docente y los acudientes de los estudiantes, incrementó su valor por las fotografías incluidas, provocó un sentimiento de gratitud y expresiones de sorpresa que se generalizaron y se evidenciaron a través de los

comentarios y agradecimientos verbales, sin embargo, se reconoce que sólo constituyó un primer paso para vincular a la familia en el proyecto y lograr que asuma una posición activa que trascienda la información acerca de las calificaciones y el comportamiento de los hijos, es decir, para favorecer comportamientos creativos en los niños y garantizar un desempeño superior a nivel cognitivo, por parte de los padres se requiere más que preguntar periódicamente por el estado académico de los estudiantes.

En este sentido, se deben realizar acciones adicionales encaminadas a garantizar la funcionalidad práctica de la cartilla Quinde, como fue denominada por su asociación con las virtudes del ave, pues muchas de ellas son una analogía del pensamiento creativo; el colibrí o Quinde es la única ave capaz de volar hacia atrás, lo que muestra la flexibilidad y originalidad para adaptarse a diversas condiciones ambientales; realiza, además, movimientos extremadamente rápidos con sus alas, de manera que puede mantenerse en vuelo, con constancia y fluidez, consumiendo el néctar necesario para su supervivencia; el conjunto de estas características originales, armónicas y elaboradas de este ser, lo convierten en la metáfora del pensamiento creativo infantil. La cercanía de la docente con la comunidad o, más bien, su pertenencia a ella, pueden asegurar, que desde la parte académica se generen nuevas alternativas de aprendizaje en casa, promoviendo el apoyo permanente a los estudiantes y la ejecución de ciertas actividades como las propuestas en el documento para promover y optimizar el rendimiento escolar, pues el primer objetivo perseguido, más no el último, y el que se tuvo al alcance desde la fase interventiva, fue destruir la barrera del desconocimiento que causa un sinnúmero de imposibilidades para que los padres actúen en el desarrollo mental de los niños y se escuden en su falta de competencias para aportar en esta temática. Por consiguiente, se evalúa positivamente la inclusión de la cartilla en el proyecto y la capacitación a los acompañantes, siempre y cuando se favorezca el cumplimiento de todos sus propósitos: información, motivación y ejecución de acciones hacia el pensamiento creativo.

### **Trabajo con la docente**

En cuanto a lo propuesto frente al trabajo de la docente como miembro primordial de la comunidad educativa, los objetivos implícitos de la intervención se enfocaron en un cuestionamiento profundo pero propositivo acerca de su metodología en relación con el pensamiento creativo. Las observaciones en el aula de clases y los resultados de la fase de diagnóstico previa al presente proyecto permiten afirmar que existen algunos procesos inherentes a la metodología docente que requieren un mejoramiento permanente para apoyar, además del pensamiento creativo de los estudiantes, variados avances cognitivos laterales.

Principalmente, se trabajó en conjunto con la docente para generar estrategias creativas de enseñanza alrededor del juego, facilitándole indicaciones básicas para desarrollar algunas lúdicas útiles para la apropiación de múltiples conceptos, entre ellas se destaca el conocimiento numérico y la seriación a través de la golosa o bombón que fue pintado en el patio como actividad adicional del proyecto, pues teniendo en cuenta que el contexto y el medio observado por los niños puede determinar su proceso creativo, surgió la necesidad de darle un giro significativo a la imagen del plantel, por lo que se aprovechó el espacio libre en el patio y las paredes para plasmar personajes de los mitos nariñenses, haciendo alusión a la originalidad del proyecto. A partir de esta acción, la docente manifestó múltiples ideas para trabajar a partir del patio de juegos, lo cual revela que la pintura trasciende al factor metodológico e incide en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, el cuento colectivo libre fue útil para complementar y aplicar el aprendizaje de las partes de una narración y favorecer las habilidades orales y escritas; la obra de teatro y toda su preparación dinamizó el trabajo realizado en torno a los mitos y leyendas de Nariño; el juego “De la Habana viene un barco cargado de...” o “De Marte viene un cohete”, como los niños decidieron llamarlo, se convirtió en una excelente opción para mejorar los procesos de escritura y agilidad mental en todas las edades.

De acuerdo a las conclusiones formuladas en el proyecto diagnóstico Exégesis de los multiversos alrededor del pensamiento creativo en estudiantes de la Escuela Nueva de Cubiján Alto, el juego es una estrategia utilizada por la docente pero de

manera discontinua y no planificada; además, no se destaca dentro de la metodología. Alrededor de esta percepción, la profesora afirmó que el proyecto representó para ella un cambio metodológico al analizar la importancia de lo lúdico para el desarrollo de competencias en sus estudiantes y asegura que tomó medidas al respecto simultáneamente a las actividades desarrolladas para el pensamiento creativo y que piensa intensificar y sistematizar juegos, sobre todo matemáticos, para trabajar de manera más integral y sencilla temáticas que suelen complicársele en el manejo de diferentes grados escolares.

Adicionalmente, se entregó un material a la docente como base para que ella diseñe nuevas alternativas acordes con los nuevos intereses de sus alumnos y las exigencias del currículo. Fue elaborado un cuaderno con dibujos llamativos y a base de material reciclable para ser utilizado en un proyecto de aula que consiste, básicamente, en crear un cuento colectivo entre los estudiantes de Cubiján, acompañados por los padres o acudientes; es decir, la maestra o uno de los niños iniciará el cuento con el tema y los personajes que prefiera, al siguiente día otro niño continuará la historia en su casa y lo devolverá a la escuela, así sucesivamente, procurando que todos participen con su aporte escrito y gráfico hasta el final de la narración. Esta acción, si es bien dirigida por padres y profesora, además de promover la imaginación y el pensamiento creativo, tiene múltiples ventajas entre las que se encuentran el desarrollo del gusto por la lectura, el aumento del sentido de la responsabilidad, la participación activa en un proyecto común, el afianzamiento del pensamiento lógico y el fomento del lenguaje escrito, las instrucciones precisas están incluidas en el cuaderno para evitar confusiones y llevar a buen término la actividad.

Como instrumento adicional para capacitar a la docente en lo concerniente al desarrollo del pensamiento creativo, se creó una nueva cartilla (Ver apéndice J), con características similares a la que fue elaborada para el trabajo extraescolar por parte de los acudientes, sin embargo, contiene un lenguaje más técnico enfocado a la justificación de un programa con enfoque creativo; presenta: argumentos teóricos alrededor del tema, nueve actividades específicas, flexibles y adecuadas para básica primaria, tres complementarias relacionadas con autoestima, trabajo en equipo y

solución de problemas, sugerencias para mejorar el pensamiento creador en sus niños, lecturas de sensibilización, libros, autores y películas recomendadas para acercar a la docente a la complejidad de una metodología tan rica en creatividad que sea capaz de contagiar la mente de los estudiantes.

En palabras de la profesora María Elena, el proyecto puede definirse como “refrescante” tanto para ella, al recibir beneficios para su metodología, apoyo en las actividades e innovaciones para desarrollar su currículo, como para los estudiantes porque les permitió acercarse a personas nuevas y variar la forma de trabajo académico, que a su vez fue reconocido y valorado positivamente por la comunidad.

Aparte de los resultados verificados a través del test de Torrance, que serán señalados al final de este capítulo, se presentaron numerosas transformaciones en la comunidad estudiantil dignas de ser mencionadas. La docente afirma que después de la intervención realizada, los niños empezaron a hacer preguntas más curiosas, a indagar más acerca de temas que les llaman la atención, lo que además de manifestar su pensamiento creativo, genera un cambio en el ámbito social al lograr expresar grupalmente sus inquietudes con mayor facilidad. Por otra parte, observó un avance literario en actividades narrativas que ella organizó y que se caracterizaron por su ingenio y creatividad, sobre todo porque ya no se hace alusión, únicamente, a temáticas relacionadas con la naturaleza que predominaban anteriormente.

Respondiendo a las recomendaciones derivadas de la fase de diagnóstico se trabajaron algunos factores personales e interpersonales asociados, estrechamente, con el pensamiento creativo. En primer lugar, se favoreció el trabajo en equipo, así como la autonomía a partir de las dinámicas diseñadas para ser ejecutadas colectivamente pero rescatando el valor único de los integrantes, pues brindaron la posibilidad de que cada niño aporte ideas para generar un mejor producto, por ejemplo, la obra de teatro requirió que cada participante asumiera con propiedad y agrado su papel, cumpliera con el compromiso de estudiar el guión, y consiguiera los recursos necesarios para su personificación, de no ser así los ensayos se veían afectados y retardados, efecto que logró ser comprendido por los estudiantes, expresando desaprobación cuando uno de ellos incumplía algún acuerdo, pero sobre

todo generando alternativas para solucionar dificultades como en el día de la función en que faltó uno de los niños que representaba un personaje principal conectado con todos los demás, en ese momento, mientras se pensaba suprimir al “Encadenado”, el grupo propuso que se cambiara mínimamente el libreto para que alguien lo reemplace. Efectivamente, la opción fue favorable, divertida y evitó inconvenientes en la presentación gracias a las múltiples ideas que surgieron de un problema sencillo pero cotidiano.

De la misma manera se buscó incentivar las acciones autónomas y originales en todo el proceso, desde el momento en que se motivó a los niños para que evitaran la copia, inicialmente aislándolos y distribuyéndolos por el salón, pero finalmente ellos mismos se ubicaban en el lugar más apropiado para dar rienda suelta a su imaginación y cumplir con la exigencia de toda actividad: la creatividad y autenticidad.

Por otra parte, además de que la puesta en escena de los mitos y leyendas de Nariño favoreció el mejoramiento de las habilidades sociales que deben estar en continua estimulación, la mayoría de actividades se enfocaron en diferentes formas de expresión, oral, escrita y corporal que indican un avance en cuanto a calidad y cantidad, en otras palabras, su lenguaje, de por sí variado, se aprecia actualmente enriquecido y fluido, probablemente por los múltiples esfuerzos que los estudiantes realizaron en las tareas grupales del proceso de intervención y en la socialización final de las experiencias donde cada niño fue protagonista.

### **Análisis Test de Torrance**

Con el fin de realizar una comparación del estado de los estudiantes respecto al pensamiento creativo, se efectuó la aplicación del Test de Torrance previa y posteriormente al programa de intervención, acogiéndose a las condiciones planteadas para su administración. Los resultados obtenidos en la primera aplicación del test permitieron tener una panorámica general del estado inicial de los estudiantes de Cubiján Alto, sin embargo, se constituyó en una de las múltiples herramientas adicionales de observación y evaluación del proyecto.

Los resultados se presentan a manera de promedios, para cada una de las tres actividades que componen la parte figurativa el test, y que describen el desempeño de los estudiantes, tal y como se consigna en la Tabla 1:

Tabla 1

*Segunda aplicación del test de Torrance*

Actividad	Promedio
I. Construcción de la figura	5.9615
II. Complementación de la figura	11.4615
III Líneas	19.115
Total	37.1345

*Nota:* La tabla indica los promedios obtenidos en cada actividad, y con ellos se obtiene un promedio general de la misma.

El análisis de estos resultados es posible por medio de la comparación entre los datos obtenidos en la fase de diagnóstico y en un momento posterior a la intervención. En la Tabla 2 se encuentran los promedios de cada una de las actividades en la primera y segunda aplicación del test de Torrance de forma paralela.

Tabla 2

*Comparación de promedios del pretest y postest*

Actividad	I Aplicación	II Aplicación	Diferencia de promedios
	Promedio	Promedio	Promedio
I. Construcción fig.	3.15	5.96	2.811
II. Complementación fig.	9.34	11.46	2.11
III Líneas	13	19.71	6.71
Total	25.49	37.13	11.64

Con estos resultados es posible inferir la diferencia de promedios que se presenta entre una y otra aplicación del test. Esta puntuación es el porcentaje que permite analizar los cambios a nivel de pensamiento creativo en los estudiantes de Cubiján

Alto con el proceso de intervención realizado. El total de promedios en el pre-test es equivalente a 25.49 en contraste con el obtenido en el pos-test correspondiente a 37.13; la diferencia de estas dos puntuaciones equivale a 11.64, puntuación que indica el incremento en los procesos del pensamiento creativo después de la intervención.

Ahora bien, la prueba está elaborada para arrojar una puntuación bruta en cada uno de los cuatro componentes evaluados por la prueba figural: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; por sí mismos estos valores permiten el análisis e interpretación del nivel de un sujeto en pensamiento creativo. Con dichas puntuaciones se da paso a la interpretación de las puntuaciones directas en cada factor y se describen, cualitativamente, sus implicaciones, dejando por sentado el incremento que se da en los estudiantes después del programa de intervención.

El componente de Originalidad en el desarrollo de la prueba no muestra incrementos en la primera actividad, al respecto es preciso mencionar que son pocos los elementos que puntúan con poder creativo en este componente, pues es posible clasificar y ubicar las respuestas dadas por los estudiantes en la mayoría de las categorías establecidas por Torrance. La Originalidad de los productos realizados por los estudiantes es baja, es frecuente encontrar en sus representaciones gráficas elementos pertenecientes al contexto como animales, plantas, paisajes, entre otros, considerándose como factores comunes y recurrentes, y por tal razón carecen de originalidad. El mismo componente presenta incrementos para la actividad dos y tres, 3 y 36 puntos respectivamente, en puntuación bruta para estas actividades los estudiantes tuvieron mayor oportunidad de puntuar en este factor pues la cantidad de representaciones requeridas en el test es mayor (10 y 18 figuras respectivamente), sin embargo nuevamente, las imágenes plasmadas por los niños aluden a elementos del contexto, en estas actividades también se presentan con frecuencia seres fantásticos y mitológicos, partes del cuerpo, objetos de la escuela, todos los dibujos son considerados en los planteamientos de Torrance como elementos poco originales, más permite dilucidar que los niños se basan en sus referentes para realizar una imagen gráfica, “la interpretación que se hace de este proceso es que el hombre reproduce o

repite normas o de conducta ya creadas y elaboradas con anterioridad, resucitando de esta manera los vestigios de cosas o situaciones que se han vivido antes. Cuando un estudiante elabora un dibujo realizando una práctica que consiste en copiar algún modelo, lo que hace es reproducir lo que tiene delante de la vista, o que asimiló o elaboró con anterioridad, incluso muchos de los recursos gráficos de expresión, tales como los trazos lineales y circulares, son movimientos mecánicos aprendidos de manera previa. En estos casos, si bien se requiere de cierta habilidad representativa, en realidad no estamos creando nada nuevo, sino que nos limitamos fundamentalmente a repetir con mayor o menor exactitud algo ya existente” (García, 2000). Con lo anterior no se pretende plantear la imposibilidad de la originalidad, más si reflexionar sobre su complejidad, pues “se requiere más energía intelectual para dar respuestas caracterizadas por estar más allá de lo que es aprendido, practicado, habitual y lejos de lo obvio y común” (Torrance, 1971).

Para el componente de Originalidad en la actividad número tres denominada Líneas Paralelas, el autor decide conceder un bono de originalidad para las respuestas que combinen líneas en la elaboración de dibujos. En la segunda aplicación del test de Torrance, tres de los trece estudiantes que componen la comunidad educativa, realizan creaciones graficas combinando líneas paralelas, lo que arroja una calificación de: 10 puntos (F, 7 años), 2 puntos (G, 8 años), 15 puntos (I, 6 años). Estas puntuaciones se pueden agregar como bonos en el total de originalidad obtenido para la actividad tres, lo que convierte el total para dicha actividad en 63 puntos. Realizar combinaciones en las creaciones graficas de líneas paralelas devela un mayor nivel de originalidad en los niños, pues en dicha elaboración son capaces de ver, percibir y plasmar algo poco común. La Originalidad suele ser asociada o confundida con el arte o la fantasía, quitándole peso a esta condición del pensamiento creativo, sin embargo, una persona original produce acciones y resultados que promueven el cambio, la transformación, la renovación. Su importancia se resume en ser la base para crear nuevas realidades y se constituye en una fuente singular y potencial de recursos para el ser humano.

En lo concerniente al componente de Elaboración, el contraste de las dos aplicaciones del test de Torrance revela incrementos en cada una de las actividades realizadas, 79 puntos en la primera, 42 en la segunda y 200 en la tercera actividad. Este incremento en la puntuación indica cómo los procesos creativos de los niños se han vuelto más complejos, compuestos por un nivel mayor de imaginación y exposición de detalles, características principales en los planteamientos teóricos del test respecto a este componente. La comparación de las expresiones gráficas de las tres actividades revela más detalles en la creación, pues estas se componen de una mayor cantidad de elementos y figuras que hacen parte de la figura central o que aluden a su contexto, y que son añadidos a la representación gráfica. Un mejor desempeño en torno a la Elaboración, puede traducirse contextualmente en la habilidad para producir ideas y respuestas con mayor detalle, evitando resolver problemas de forma escueta y poco meditadas, por ejemplo el diseño de un proyecto o de un plan de acción requiere un nivel adecuado de Elaboración que demuestre todos sus componentes y acciones a ejecutar.

El componente de Fluidez, tanto en la actividad dos como en la actividad tres de la prueba, presenta incrementos de 22 y 36 puntos respectivamente en puntuación bruta; el aumento en los puntajes obtenidos por los estudiantes de Cubiján Alto revela que, en un momento siguiente a la aplicación del Proyecto Quinde, los niños poseen mayor fluidez a la hora de concebir y plasmar ideas. En la segunda actividad, todos los niños logran plasmar imágenes en los cuadros del test; igualmente, en la actividad tres son desarrolladas en su totalidad las 18 imágenes de líneas paralelas, más aquí es necesario invalidar algunas por repetición de las imágenes. El aumento en fluidez se convierte en una herramienta en la vida de los niños, pues si bien esta es útil en el desarrollo de actividades en el aula y otras comprometidas en el desempeño académico de los estudiantes, su aplicación y desarrollo se proyecta a distintas esferas de la vida humana, de manera que su presencia sea usual y cotidiana en los diferentes ejercicios de pensamiento, en las actividades y exigencias del contexto en el que se encuentran inmersos los niños.

Finalmente, en el componente de Flexibilidad de la prueba, los estudiantes de Cubiján Alto, presentan un incremento de 43 puntos en la segunda actividad y 77 en la tercera, lo cual indica que para la segunda aplicación del test de Torrance, las representaciones gráficas elaboradas por los estudiantes podían ubicarse en un número mayor de categorías, esto nos permite analizar que la propuesta de intervención Quinde incrementa la heterogeneidad de las ideas producidas por los niños, esta condición se considera una herramienta valiosa, pues se convierte en una capacidad que les permite a los estudiantes pasar fácilmente de una a otra categoría, que sus construcciones y proyectos sean permeables a cambios y a situaciones nuevas, observar la realidad de sus contextos de maneras diferentes para igualmente tener varias formas de enfrentarla y vivir en ella, abordar los problemas desde distintos ángulos, re-pensar ideas y puntos de vista para que puedan ser construidos a la luz de nuevas posiciones y no convertirse en verdades absolutas, indica además la capacidad de reorganización, reestructuración e integración que poseen los niños.

El incremento del componente Flexibilidad arrojado por la prueba debe entenderse y proyectarse más allá de las representaciones gráficas realizadas por los niños, tal y como se contempló en las actividades del proyecto, pues se busca que esta capacidad se extienda a todas las actividades y labores del estudiantes, siendo un insumo tanto para su desarrollo y formación como para su desempeño en la cotidianidad. Ahora bien, hay que tener en cuenta que potenciar tanto este componente como los demás componentes que constituyen la prueba, es un proceso que requiere de su ejercitación y aplicación constante de manera que se haga uso de ellos en las jornadas escolares de los niños, este ejercicio les permitirá proyectar lo adquirido cognitivamente a otras áreas de desempeño como la solución de problemas de su contexto o la gestión de recursos superando las barreras económicas. Para ello se debe promover que, aún en las ciencias exactas como las matemáticas, se le permita al estudiante mayor posibilidad de ser flexible en los procesos de aprendizaje correspondientes a este campo, pues se convierte en una ventaja que da paso a la comprensión y adquisición de una mayor gama de posibilidades sobre la lectura de una situación.

Con los resultados obtenidos en la segunda aplicación del test de Torrance se puede evidenciar el cambio en los niños a nivel de sus producciones creativas, más con esta mejoría observable no se deben dar por concluidas las actividades y ejercicios que conlleven al desarrollo y fortalecimiento del pensamiento creativo, pues debe garantizarse su permanente estimulación sobre todo en la infancia que es el estado propicio para que se convierta en una capacidad generadora de estrategias para enfrentarse a problemáticas del ámbito académico y de la vida que les espera fuera de las paredes escolares.

Cabe mencionar que los logros expuestos en este apartado se definieron a partir de la posibilidad de comparar las dos aplicaciones del Test de Torrance, sin embargo, los avances cognitivos de los niños de Cubiján Alto no se encuentran desvinculados de su propio desarrollo, de experiencias nuevas en el ámbito escolar y familiar u otros efectos ambientales y personales que pudieron interferir en el estado actual de los estudiantes participantes el proyecto, es decir, se abre la posibilidad de que la intervención no constituya la única fuente de acciones encaminadas para el desarrollo del pensamiento creativo.

No obstante, queda la certeza de que el impacto de la intervención Quinde, irradió reflejos bastantes significativos que se deben, entre muchos otros aspectos, a la posibilidad de tener una panorámica amplia y profunda de los factores que rodean el pensamiento creativo de los niños de Cubiján Alto, gracias a la investigación previa realizada para determinarlos; así mismo, el proyecto se complejizó en el momento en que se decidió incluir a los padres de familia y a la docente como protagonistas del proceso, acción que amplió su cobertura, incrementó los componentes del ejercicio investigativo y conllevó a la consecución de resultados más valiosos, notorios y concretos. Con seguridad, cada actor implicado en el proyecto Quinde, obtuvo ganancias, en mayor o menor medida, a nivel cognitivo, familiar, grupal y personal, por lo que sus efectos hacen parte de las representaciones sociales de los habitantes de la Vereda y pueden servir como guía para aplicaciones en otros escenarios.

## DISCUSIÓN

*“La creatividad y la inteligencia son como los músculos: se desarrollan con ejercicio y si no se utilizan se atrofian”*  
Seth Godin.

La investigación Quinde permitió dilucidar acerca de diferentes aspectos relacionados con el pensamiento creativo en los estudiantes de Cubiján Alto; sus resultados dan lugar a cabo elucubraciones sobre ciertas particularidades como el viraje en la metodología de enseñanza hacia el pensamiento creador, las ventajas de Escuela Nueva para la creación y el pensar, la desmitificación del pensamiento creativo, la susceptibilidad de incremento del pensamiento creador, la vinculación de las familias al desarrollo de la capacidad creadora entre otras que ameritan ser debatidas en el presente apartado de la investigación.

Un primer elemento que cabe mencionar es la presencia de las investigadoras en la entidad escolar, pues significó para los niños un cambio en su rutina académica y despertó en ellos interés y motivación por las actividades, así como la generación de expectativas por la novedad de las mismas. Con respecto a la motivación de los sujetos en el campo de la creatividad, la literatura afirma que es fundamental, dado que puede compensar destrezas de un campo específico o de la creatividad como tal. “Una fuerte motivación puede llevar a adquirir conocimientos y las capacidades necesarias para actuar en determinado campo; por el contrario, sólo la preparación específica en una disciplina no puede suplir la falta de interés y de energías que sustentan la dedicación y el esfuerzo requeridos para una actividad creadora. La motivación determina, en última instancia, el alcance con que serán empleadas las destrezas, la competencia adquirida” (Romo, 1988 citado en Freiria, et al., 2004).

Pese a que la novedad es de suma importancia tanto en la motivación como en el desempeño y ejecución de actividades es un factor que se debe aprender a renovar y re-construir en el contexto académico, y por fuera de él, pues todo elemento que innova en su momento deja de tener esta característica a medida que sigue presente en el tiempo. Esta es una situación que se da no solamente en el ámbito educativo, sino en todas las esferas de la vida humana, por ello se debe re-plantear

constantemente tanto las actividades como la forma de desarrollo y elementos para llevarla a cabo, de manera que si bien la novedad no es siempre un factor constante se mengüen los efectos contrarios de su presencia y se logren reflejos en pro de la formación de los estudiantes.

Con los estudiantes de Cubiján Alto la aplicación de la propuesta investigativa siempre estuvo mediada por una alta motivación; para ellos es emocionante el mero acto de asistir a la escuela y ésta situación debe aprovecharse en pro de la calidad de la formación, de la adquisición de aprendizaje y de alcanzar un mejor desempeño en diferentes tareas. El contexto rural al que pertenecen los estudiantes de Escuela Nueva favorece considerablemente el factor motivacional, pues la escuela es para los niños un espacio diferente a su contexto cotidiano, de diversificación y esparcimiento, además de formación, en el que realizan variedad de actividades y donde cuentan con recursos diferentes de los que no disponen en su hogar u otros espacios. Esta motivación, de carácter intrínseco, aporta significativamente en el proceso de desarrollo y formación, pese a esto no hay que desconocer la relevancia de factores de orden extrínseco que aportan en la motivación y la novedad de los ejercicios. Frente a ello hay que decir que, en gran medida, estos dos factores dependen de la persona que monitorea la actividad, siendo prioritaria la recursividad para su ejecución y apropiación de la misma.

Este planteamiento permite retomar la importancia de la motivación en la ejecución y desarrollo de actividades en el contexto escolar, encaminándose a un mejor desempeño de los estudiantes. La motivación puede llegar a ser motor en la adquisición de capacidades y habilidades de desempeño de diversos ejercicios, puede vincular emocionalmente a un estudiante para ejecutar una tarea con un nivel más alto. De igual forma, se resalta el papel de la novedad en el planteamiento de los ejercicios, así como en los elementos que se utilizan para su desarrollo. El contexto rural facilita recursos de naturaleza heterogénea, versátiles en su utilización y de múltiples aplicaciones en la cotidianidad de los niños, más hay que focalizar su uso a una mirada novedosa más allá de lo cotidiano.

**El pensamiento creativo es susceptible de incremento**

La aplicación de las actividades diseñadas para la investigación en los estudiantes pertenecientes al modelo Escuela Nueva, posibilita plantear la hipótesis de que la ejecución numerosa de una actividad incrementa las habilidades de desarrollo y disminuye el tiempo de reacción ante el mismo, sin que el estudiante disminuya su nivel de desempeño, produciendo una cantidad mayor de ideas, mucho más elaboradas y diferentes ante la situación planteada. El incremento en la ejecución y el desarrollo de tareas a medida que se repite la aplicación de las actividades, permite sustentar que el pensamiento creativo es susceptible de desarrollo si se estimulan sus componentes. Entre más ejercicios de creatividad, hay más habilidades para su ejecución, entonces se puede decir que el pensamiento creativo es educable.

Duarte (2000 citado en Castañeda, S. 2005), señala que con base en las diferentes investigaciones realizadas sobre la creatividad, se considera que toda persona posee algún nivel de capacidad creadora, misma que está estrechamente relacionada con la personalidad, la educación y el bienestar del ser humano. “Tradicionalmente se había considerado a la creatividad sólo como un “don de las musas” y no como una cualidad humana educable que puede ser desarrollada como cualquier otro comportamiento. No es casual que de la palabra latina *creare*, se hayan formado las dos palabras castellanas "crear" y "criar", está última alusiva a fomentar el desarrollo de todo ser viviente. La preocupación por el desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo está vinculada a los primeros niveles escolares, ya que en estos primeros años de la escuela primaria los alumnos todavía reciben algún tipo de estimulación para desarrollar su creatividad, especialmente en su aspecto artístico y no como proceso de pensamiento. Sin embargo, a partir de ese momento, desaparece progresivamente hasta la universidad” (Castañeda, 2005). Pareciera ser que la formación de una persona respecto al pensamiento creativo se concibe solamente en su edad primaria, donde da los primeros pasos en aprendizaje y formación, más se deja de lado en tanto avanza a otros niveles educativos. Contrario a esto, la revisión bibliográfica muestra actividades pensadas y diseñadas para personas de la edad adulta, la abundancia de propuestas para tal momento evolutivo puede deberse a que en esta etapa de la vida se es consciente de muchas más necesidades para desenvolverse en un medio y de las habilidades que para ello se requieren, por

consiguiente se pretende estimular el potencial creativo. Las razones expuestas anteriormente permiten plantear la posibilidad de desarrollar una investigación sobre pensamiento creativo con personas de edad adulta avanzada, comprender y contrastar el desarrollo o ausencia de este proceso cognitivo.

Si bien, en este apartado se plantea la hipótesis de la educabilidad del pensamiento creativo, no hay que olvidar que ciertas personas tendrán por naturaleza más facultades que otras, bien por herencia, por la educación de la que provienen o por la cultura a la que pertenecen. Dichas facultades son un recurso igualmente potenciabile, digno de mantenerse y fortalecerse de manera que cada vez sean más útiles y funcionales en la cotidianidad y realidad de la persona.

### **La desmitificación del pensamiento creativo**

El pensamiento creativo parece ser entendido, más que como un proceso cognitivo, como la formación brindada a los estudiantes en el área artística, de este hecho hay que partir a la hora de pensar en la vinculación de propuestas encaminadas a su desarrollo, en la desmitificación del pensamiento creativo, visto más que un área artística, como parte fundamental de todas las áreas curriculares. Esta movilización debe hacerse, principalmente, con el personal docente de las Instituciones, al ser ellos quienes guían el proceso de aprendizaje y formación, dado que, “en no muy pocas ocasiones el docente se burocratiza de tal forma que tiende a detener cualquier desarrollo espontáneo de creatividad que pueda surgir en la población escolar bajo su cuidado; o bien, considera que el desarrollo de la creatividad es labor de los profesores encargados de dibujo, canto, composición, teatro o cualquier materia relacionada con el aspecto artístico; en última instancia, aunque en su programa incluya objetivos sobre el desarrollo de la creatividad, no se sabe cómo llevarlos a cabo o se hace de manera mecánica sin alcanzar el objetivo principal: fomentar un pensamiento creativo en los alumnos que les permita enfrentar un mundo de cambios científicos y tecnológicos acelerados” (Castañeda, 2005). Es paradójico, curioso y preocupante, observar que tanto en la educación primaria y secundaria, como en Universidades e Instituciones de Educación Superior, los planes de estudio abordan la creatividad de una manera efímera, ocasional, generalmente referida a cursos de artes

plásticas, escénicas o de expresión corporal. “Si se desea que los procesos creativos pasen a formar parte de la educación, no en un sentido declamativo sino real, es necesario formar primero a los docentes” (De la torre, 1997 citado en Freiria, et al., 2004), con quienes valdría la pena desarrollar una investigación respecto a su pensamiento creativo y a la aplicación y utilidad de este en el proceso de formación de estudiantes. El pensamiento creativo no debe excluirse del desarrollo curricular, por el contrario, debe formar parte de todo su desarrollo posibilitando la reflexión, las nuevas comprensiones, las diversas soluciones y planteamientos ante situaciones diversas.

En consecuencia, la educación puede constituirse en el ámbito ideal para fomentar la creatividad, no sólo en vía de desarrollar la capacidad creadora del ser humano en relación con su formación personal, sino trascender a su vida cotidiana y proporcionarle medios para mejorar su existencia. Es importante, y por ello necesario, que el docente integre al desarrollo curricular, ejercicios ligados al pensamiento creativo, en los que el estudiante implique elementos que lo fomenten e incrementen, y a la vez aporten a la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas en el aprendizaje. “La creatividad, como proceso liberador, tiene diversos grados que incluyen desde la creación del carácter genial hasta la creatividad de la vida cotidiana para una vida más sana, madura y feliz, logrando algo distinto y mejor que lo que tenía anteriormente” (Freiria, et al., 2004).

Las interpretaciones realizadas en este apartado hacen posible la proposición de nuevas investigaciones que tomen como base el pensamiento creativo para ampliar las comprensiones que en el ámbito educativo se tienen sobre él y de igual forma refieran aportes para su manejo, interpretación y aplicación. Al respecto, vale la pena mencionar algunas propuestas a desarrollar, tales como: ¿Cuáles son las representaciones sociales del pensamiento creativo? ¿Qué comprensiones hace un docente del pensamiento creativo y de qué manera lo implica en sus labores académicas? ¿Cómo se ensamblan actividades que refieran pensamiento creativo en el desarrollo curricular de todas las áreas? Entre otras propuestas que el lector podrá desarrollar para una mejor comprensión de los procesos del pensamiento creativo en el contexto escolar, viéndose reflejados en otras esferas de la vida humana.

### **El contexto: referente en las respuestas de los estudiantes**

Otro factor que hay que tener en cuenta en este acápite es la relación que guardan muchas respuestas de los niños con su contexto rural, es común encontrar como elementos principales, casas, granjas, animales, ríos, montañas o duendes, que remiten a elementos propios del medio que habitan los estudiantes, como referentes para la elaboración de respuestas. A este respecto, el enfoque contextual de Gardner, Feldman & Csikszentmihalyi (1994 citados en Ferrándiz, et al., 2003) indica que los procesos creativos son una actividad basada en el contexto y no puede dissociarse de él, por ende es de esperarse que las representaciones y soluciones de un individuo estén sujetas a elementos propios de su medio inmediato. Es así como “todo inventor, por genial que sea, es siempre producto de su época y de su ambiente” (García, 2000); la obra creadora, por tanto, constituye un proceso histórico consecutivo donde cada nueva forma se apoya en las precedentes.

Los elementos propios del contexto que los estudiantes usan en sus respuestas hacen parte de su diario vivir, tal argumento es, probablemente, la razón de que aparezcan frecuentemente en sus elaboraciones. Dicha característica de los productos creativos trae consigo una evaluación baja del componente de originalidad, pues las respuestas son muy comunes entre los niños, más hablan de la factible y estrecha relación entre las respuestas construidas y los referentes tomados del medio inmediato.

### **La originalidad en el pensamiento creativo**

Respecto a la originalidad de los productos creativos cabe decir que, si bien la evaluación de éste componente muestra incrementos con respecto a la evaluación realizada antes de dar inicio a la propuesta de intervención, difícilmente se puede aportar elementos que incrementen los niveles de originalidad en los estudiantes, pues “este componente se refiere a la habilidad de construir respuestas novedosas, lejos de lo establecido y de lo usual por sí mismo” (Ferrándiz, et al., 2003). “Aunque es cierto que la actividad creadora opera sobre imágenes anteriores, lo hace de manera muy diferente a como lo hacen otros procesos mentales, como la memoria, que también los

utiliza pero de manera repetitiva. Aquí, en la actividad creadora, se lleva a cabo un reordenamiento, un reajuste y una nueva combinación de elementos en función de la necesidad de alcanzar algún fin, ya sea académico, artístico, científico, tecnológico o de la vida cotidiana. Lo que motiva a la creación es la necesidad de construir algo “nuevo”, la conciencia de que lo ya conocido no nos sirve para nada si lo repetimos sin ningún sentido, sin ninguna función o utilidad” (García, 2000). En los procesos creativos difícilmente se puede enseñar o crear un camino hacia la originalidad, puesto que el medio está compuesto de una infinidad de elementos precedentes a cualquier invención, más con lo que si se puede jugar y de lo que es importante tomar ventaja es la unión de dichos elementos, con el reordenamiento de los mismos ante un acontecimiento dado y con las nuevas combinaciones a las que estos se prestan. Si bien, un estudiante en su producto creativo utilizó elementos comunes, la relación que vincula dichos elementos puede connotar la creación como original, pues en los procesos creativos es tan importante transformar la unidad en diversidad, como saber distinguir en la multiplicidad los elementos nucleares como relaciones, nexos, similitudes o diferencias. Por ello, a la hora de hablar de pensamiento creativo toman valor las relaciones más inusuales, menos lógicas, “las relaciones propias del pensamiento convergente quedarían por fuera de la creatividad precisamente por previsibles, sistemáticas o normales” (Muñoz, 2004). Lo único que probablemente conlleva a la consecución de este componente es la realización consecutiva de ejercicios creativos en diferentes áreas, pues crear un camino hacia una u otra forma de desarrollo de actividades, por objetivo que sea, puede encasillar a la persona que lo adopta en un modelo, y por ello reducir la originalidad con que puede ejecutar una actividad, sin embargo se entiende que la educabilidad del pensamiento creativo no conlleva, per se, el riesgo de minimizar la originalidad. “El proceso de originar ideas según líneas nuevas o no convencionales supone una profunda reflexión, que lleva a la persona creadora por cambios nuevos para ella” (Freiria, et al. 2004), por esto no resulta benéfico, ni aporta a la enseñanza de rutas hacia la originalidad, diferentes a ejercitar, por sí mismo, las capacidades en diversas actividades. Las Instituciones educativas serían especialmente aptas para permitir la generación de estrategias cognitivas creativas, en la medida en que comprendan la importancia de aceptar a los

alumnos divergentes o con posibilidades creativas; en ello la Escuela Nueva puede ofrecer escenarios donde sean los estudiantes los que generen las propuestas de trabajo, lejos de convertirse únicamente en entes receptores de conocimiento, generar propuestas desde sus recursos, desde su contexto, encontrar soluciones a diferentes situaciones, preguntando y preguntándose a sí mismos por los procesos que llevan a cabo en aras de mejorarlos. Los estudiantes evidencian estos procesos cuando son ellos los gestores de objetos, materiales y elementos requeridos en acciones académicas, cuando en una actividad son capaces de liderar un grupo y guiarlo hacia un buen desempeño, cuando en su quehacer, en su cotidianidad, preguntan por otras esferas, por otros contextos, por distintas realidades. Estas acciones aventuran la idea de reconocer, por encima de todas las cosas, al estudiante como protagonista del proceso educativo, el aprender como acción del estudiante siendo el gestor y movilizador de sus conocimientos, y la escuela, por su parte, brindando las condiciones que viabilicen este proceso.

El componente de originalidad es un recurso que se debe anclar a todas las áreas de formación en diversos escenarios y momentos, de manera que no llegue a convertirse en una estrategia sólida y rígida en la enseñanza, sino más bien, que con su ejercicio y aplicación se ofrezcan escenarios donde el estudiante conecte, se libere, se exprese e imagine formas novedosas de enfrentarse a una situación. Igualmente, estas prácticas se pueden anclar a contenidos curriculares en distintas áreas; por ejemplo, el docente puede plantear una situación problemática familiar o contextual, sobre la cual los estudiantes elaboren un cuento, planteando solución a la misma y sintiéndose parte de la historia; con eso se involucran emociones, cogniciones, necesidades contextuales e identificación con procesos vividos en el medio de los niños. Otro ejercicio válido para lograr lo planteado es la realización de cartas a personas ajenas al medio, solo como ejercicio creativo, donde se analice situaciones concretas y se propongan soluciones haciendo uso de los recursos del medio; de igual manera se puede recurrir a elaborar juegos de mesa constituidos con características del contexto y en cuya ejecución los niños emitan respuestas, percepciones y soluciones a situaciones que deben enfrentar cotidianamente.

En uno de los textos del conocido autor nariñense Aurelio Arturo se dice “*Hace siglos la luz es siempre nueva*”, expresando en esa línea la novedad que se puede dar a elementos que preexisten; es precisamente esta la clase de originalidad que pueden alcanzar las creaciones de los estudiantes, en las conexiones y relaciones hechas entre elementos o acciones ya existentes. Las posibilidades combinatorias de objetos, personajes, acciones o eventos son infinitas y son precisamente estas las que pueden connotar un producto creativo más o menos original, y es hacia allá a donde se debe encaminar la formación de los estudiantes, a realizar conexiones más allá de las convencionales, a percibir elementos que en combinación con otros alcancen mejores funciones y desempeños, a cuestionarse sobre el uso que dan a los elementos que están a sus alrededores, a imaginar nuevas combinatorias en sus creaciones. “La originalidad es un proceso complejo que requiere de más energía intelectual para dar respuestas caracterizadas por estar más allá de lo que es aprendido, practicado, habitual y lejos de lo obvio y común” (Torrance, 1971).

Complementando las ideas expuestas anteriormente, una posible alternativa para evaluar la originalidad de las creaciones plasmadas en la prueba, es tener en cuenta los títulos que los niños asignan a las figuras realizadas, pues aunque el test de Torrance, en sus planteamientos teóricos manifiesta que su calificación carece de valor científico, el nombre de cada dibujo evidencia procesos cognitivos de abstracción y representaciones complejas por medio de metáforas y alegorías, tal es el caso del título “El niño con el corazón en el estómago” (P, 14 años), cuyos elementos de elaboración evocan una situación diferente a la real; igualmente, sus elementos permiten una conexión inusual, de manera que en esta composición se puede observar tanto la elaboración como la originalidad, a pesar de que los elementos utilizados en su estructura son comunes, la conexión entre ellos es poco usual y evoca figuras que los elementos no logran aisladamente. Lo anteriormente citado, recalca la importancia de los títulos en las elaboraciones de los estudiantes, pues a través de ellos, el niño es capaz de condensar y representar elementos que implican realizar trabajo cognitivo por medio de analogías, abstracción y simbología para representar imágenes. La realización de metáforas requiere de un proceso mental elevado que, como lo plantean algunos teóricos y pedagogos, no sería evolutivamente posible hasta

que los niños estén en el estadio de operaciones formales, el cual libera a las personas de lo concreto y de lo real para poder operar mentalmente sobre lo abstracto; hay que considerar que su empleo en la formación y enseñanza también juega un papel fundamental en las actividades de creación. Como relaciones de semejanza entre diversas cosas, las analogías pueden propiciar el flujo de nuevas ideas. “La analogía puede ser utilizada para explicar fenómenos nuevos según principios, conceptos o teorías ya establecidas, o bien puede llevar a emplear soluciones de otros ámbitos en áreas con problemas semejantes” (Freiria, et al. 2004). Que las metáforas y analogías sean utilizadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación, acerca a los niños a su producción y generación, aunque en un principio sean aún simples y poco elaboradas. Recuérdese que el trabajo cognitivo que cada niño realiza para producir un título creativo, se debe evaluar de acuerdo a sus condiciones personales y, de este mismo modo, reforzar, incentivar y promover el desarrollo de sus capacidades.

### **Viraje en la metodología de enseñanza hacia el pensamiento creador**

A pesar de la múltiple información que se ha generado alrededor de la enseñanza y las numerosas investigaciones frente a los modelos educativos, en nuestro país y en la mayoría de contextos académicos, parecen persistir las características de inflexibilidad curricular, parálisis paradigmática, instrucciones directas, restringidas, y dominios conceptuales basados en la repetición. Muchas veces el conocimiento teórico supera la aplicación práctica, y se privilegia al estudiante “obediente” o adaptado, pero que sin duda confina su capacidad de saber, a los límites establecidos por el docente.

Se conoce que muchos de los contenidos plasmados en un currículo no logran irradiar a la experiencia cotidiana y no consiguen aplicarse en la realidad, sin embargo, los maestros se ven abocados a impartir todo tipo de temáticas contenidas en un plan de estudio, por tratarse de políticas internas y muchas veces nacionales. Ante esta necesidad imperiosa de trabajar un número de conceptos considerable y de abordar todas las temáticas sujetas al PEI, no suele presentarse la omisión o evasión de dichos ítems como una alternativa. La tarea, en cambio, se centra en reconocer que

independientemente del tema a trabajar con un grupo de estudiantes, lo importante es que se eduque para la libertad del pensamiento, para la solución creativa de problemas, para la aprehensión conciente de conceptos y contenidos.

Por esa razón, la intervención Quinde no pretendió suprimir o añadir temáticas, criticar o adecuar planes de aula, sino fomentar la conciencia de que el pensamiento creativo se puede potencializar en la medida en que se cuente con una enseñanza digna de las capacidades de los niños, en el momento en que se juegue con las palabras, el cuerpo pueda hablar sin vergüenza, el ambiente se confabule con los dotes individuales y se abra la posibilidad de divertirse aprendiendo. Un maestro está en la obligación de trabajar un mínimo de conceptos para evitar vacíos futuros en el proceso educativo, pero así mismo está invitado y posibilitado para convertir el aula en un lugar mágico; para enseñar y conocer, para mejorar la suma, resta, multiplicación y división en una tienda escolar real o imaginada; para comprender nuestra historia patria a través de obras de teatro cómicas; para leer y escribir palabras agradables, palabras terroríficas, palabras amorosas, palabras curiosas y cuentos nunca antes pensados. Sólo un cambio en la metodología de enseñanza puede lograr cambios inesperados y significativos en la cognición de los estudiantes, además de una mayor apropiación de la función del docente. Castañeda (2005), afirma al respecto: “la creatividad docente se manifiesta en la propuesta de objetivos didácticos, en las actividades de aprendizaje, en la evaluación, pero sobre todo en la metodología utilizada. La divergencia y pluralidad de ideas, encuentran en el método un reto a su profesión, de igual modo que el paisaje provoca al artista, los volúmenes al escultor, los espacios al arquitecto, o lo desconocido al investigador. El profesor creativo recurre, con frecuencia, a estrategias variadas y motivantes, participativas, implicativas, de autoaprendizaje. Transmite la imagen de que es el propio alumno el que aprende por sí mismo y en su relación con los compañeros”. La motivación al trabajo, como factor determinante, debe buscarse en el interior de los educandos, pero su chispa encuentra mayor facilidad para encenderse cuando lo hace un maestro, logrando que cada clase sea lo más informativa e interesante posible, altamente agradable y breve, lo suficientemente extensa como para despertar en el niño la necesidad de expresarse, comunicarse y crear.

Sin duda, la tarea de producir un cambio sustancial en la metodología utilizada para la educación, no es sencilla. Implantar nuevas alternativas de trabajo, basadas en una pedagogía flexible, activa y participativa que, a su vez, integre las áreas de conocimientos fundamentales y obligatorias de acuerdo a un marco legal, requiere, no un revolcón, sino una revolución escolar profunda y estructural. En este caso, es menester desarrollar propuestas pedagógicas alternativas y permitir la injerencia de la psicología en el ámbito educativo, pues un viraje metodológico significativo, como se afirma en el interesante documento denominado *Aprender a aprender*: “implica cambio en la actitud, en la conducta, en la estructura mental del docente quien, acostumbrado a hablar, debe ahora escuchar a sus alumnos y enseñar con más cariño. Es un cambio de perspectiva, casi total, que nos debe permitir ser más abiertos a las diferencias, más conscientes, más dispuestos a la apreciación del mundo y de su conocimiento y por supuesto, a ser más productivos” (Rosso, 2010).

Los valores y habilidades mencionadas no son fáciles de encontrar y, mucho menos, de adquirir o desarrollar, pero su uso y su esfuerzo conjunto en la magna labor de enseñar, hacen este trabajo más digno de lo que representa, más valioso de lo que parece y más rico de lo que ha sido en la historia de la humanidad. Por otra parte, son inherentes a los sujetos asociados a la educación cuando esta no pierde su norte: el desarrollo humano. La educación, hoy y siempre, ha de velar por intereses que favorezcan a los estudiantes como directos implicados, para lo cual es preciso regirse por directrices que señalen propósitos más que logros obligatorios; que tengan en cuenta las particularidades de una escuela y las necesidades de una comunidad, antes que determinar currículos inamovibles; que hagan de la cognición y el aprendizaje, una experiencia de sabiduría, más que una serie de procesos psicológicos preestablecidos.

A pesar de que el acto educativo no logra modificarse verdaderamente cuando, únicamente, se realizan tratados, leyes, postulados e investigaciones al respecto, lo innovador, pero sobre todo, los modelos educativos contextualizados de acuerdo a la realidad de cada espacio de aprendizaje, se vislumbran como una solución factible frente a las necesidades actuales de los estudiantes para enfrentarse a

la realidad social de la cual hacen parte, a partir de proyectos pedagógicos productivos tanto de bienes de consumo material como bienes simbólicos que acrecientan la cultura y fortalecen el aprendizaje a través de la experiencia cotidiana de las personas, de su saber previo, para garantizar un mejor aprendizaje basado en lo significativo.

### **Ventajas de Escuela Nueva para la creación y el pensar**

Por otra parte, para contextualizar esta discusión en torno a las características de Escuela Nueva, como el espacio que verdaderamente le compete, es necesario reconocer que el trabajo escolar en este escenario suele complejizarse; algunos docentes de Escuela Unitaria pueden tener la percepción de mayor carga académica y el nivel de responsabilidad implica, algunas veces, más esfuerzo que en otro tipo de Instituciones; sin embargo, las alternativas de solución son diversas y consisten, principalmente, en hacer uso de la creatividad para maximizar los resultados y minimizar el gasto innecesario de energía; además de, rescatar los beneficios que este modelo educativo conlleva, siempre y cuando se conozcan sus principios, se valoren sus ventajas y se aprovechen sus recursos de diversa índole.

En primer lugar, los aspectos que definen Escuela Nueva, permiten que las estrategias educativas se planifiquen y diversifiquen constantemente a favor de maestros y estudiantes. Los trabajos de evaluación realizados sobre Escuela Nueva y su sistema integral educativo, señalan que los cambios más significativos observados en los estudiantes que forman parte del modelo se encuentran presentes en los niveles de aprendizaje, pues se observan mejoras relevantes tanto en su capacidad lecto-escritora, como en procesos matemáticos, ciencias naturales y sociales, en relación con los alumnos de las Escuelas rurales convencionales. Este paso adelante que, de modo general, han dado las Escuelas Activas, puede deberse a los componentes que dan forma al nuevo paradigma, pues se promueve un trabajo individual, de la misma manera como el trabajo en grupo, logrando focalizar todas las estrategias, herramientas y procesos que incluyen una educación basada en la cooperación, experiencia y destrezas de los participantes; lo que para Bruner se consideraría como parte del desarrollo ontogenético que aparece codeterminado por dos factores: el

factor biológico (maduración interna del sujeto) y el factor social (sistema de influencias externas).

El desarrollo se define como el incremento de la capacidad del individuo para manejar información del ambiente, a través de la adquisición de mecanismos mediadores durante el aprendizaje. En este sentido, puede mencionarse además, la opinión educativa de Vygotsky en la que menciona que la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo, a partir de esta aseveración ya es posible elaborar una imagen mental que privilegia los aprendizajes de los estudiantes de menor edad al presenciar las clases de sus compañeros mayores. Es decir, el trabajo grupal con los niños de diferentes grados escolares puede parecer un inconveniente en la Escuela Nueva si la visión se enfoca en las dificultades que pueden tener los más pequeños en temáticas avanzadas; sin embargo, esta misma situación se presenta a la luz de la teoría, como un beneficio sinigual para el desarrollo cognitivo infantil. Además, en los aportes de este autor clásico al modelo de aprendizaje, la interacción juega un papel fundamental convirtiéndose en el motor de desarrollo, sobre todo si se habla de una zona de desarrollo próximo, es decir, relacionar lo que es capaz de hacer un individuo por sí mismo hoy con lo que será capaz de hacer mañana, con ayuda de otras personas relativamente más capaces. Una Escuela como la encontrada en Cubiján Alto, por sus características particulares en cuanto al número de asistentes, las habilidades de la docente y el trabajo conjunto entre distintos grados de aprendizaje, puede estrechar la distancia entre el nivel de desarrollo real y el de desarrollo potencial, lo que supera un estancamiento en el primer nivel y representa un avance en todas las dimensiones del ser humano y en sus diversos tipos de pensamiento.

En consecuencia, las Escuelas Unitarias pueden aportar a la educación una fuerza eficiente que empuja al desarrollo y logra despertar aquellas funciones que están en proceso de maduración o en la zona de desarrollo potencial. Es mucho más probable que en este espacio educativo se activen las habilidades en construcción y que el niño pueda alcanzar mayores desempeños si el maestro o un compañero con mayor nivel de desarrollo que él, lo apoyan y lo orientan, dado que el aprendizaje se

produce más fácilmente en situaciones colectivas. Dicho avance implica, adicionalmente, un interés del niño por incrementar su saber general o específico, por ejemplo, en Cubiján Alto, los dos estudiantes de grado primero se diferencian, principalmente, por sus desempeños escolares; parece ser que, aunque el conocimiento de las letras no había iniciado formalmente en la Escuela, uno de ellos aventajaba al otro en la medida en que se mostraba más dispuesto al aprendizaje y más curioso en torno a las temáticas que recibían sus compañeros mayores, por lo que evidenció una aproximación lectoescritora representativa favorecida por su presencia en las clases grupales y su motivación para aprender.

En segundo lugar, las investigaciones y hallazgos en Escuela Nueva, reconocen mejoras significativas en autoestima, creatividad y actitudes cívicas tales como, sentido de cooperación, responsabilidad y solidaridad. Ha elevado la participación comunitaria en asuntos relacionados con las actividades escolares y ha reducido la probabilidad de deserción de los niños al terminar el quinto grado. La sede 6 de la IEM Santa Teresita, revela la veracidad de dichas generalizaciones, pues la Escuela se ha caracterizado por ser el motor de las acciones sociales desarrolladas por los habitantes de Cubiján Alto, requiere y promueve los esfuerzos conjuntos de la comunidad, y se constituye como la mejor opción para los niños, ya que las familias son concientes de la importancia de la educación. Gracias a estas características, puede afirmarse que los estímulos hacia el pensamiento creativo se manifiestan implícita y explícitamente, por lo que una Escuela basada en una pedagogía integradora, de por sí ya tiene bases sólidas para elaborar e implantar una propuesta en torno al desarrollo del pensamiento creativo.

De acuerdo a la teoría acerca de Escuela Nueva, sus docentes desarrollan áreas obligatorias y fundamentales, articuladas al trabajo por proyectos pedagógicos y construcción del conocimiento en grupo; promueven procesos creativos e innovativos de aprendizaje, y procesos participativos de evaluación y autoevaluación, le permiten al estudiante acceder a la realización de pequeñas investigaciones, profundizar conceptos, desarrollar ideas, comprobar teorías y realizar experimentos que le ayuden a construir su propio conocimiento. Además, fortalecen y promueven la

participación de la familia y comunidad en las actividades escolares en beneficio de la escuela y la comunidad, fomentan proyectos de bienestar, de salud, de ambiente y de revitalización cultural; de esta manera la comunidad en general se involucra en los procesos de participación donde se ejecutan proyectos que se ajustan a los requerimientos del contexto.

Se asume que la integración de estos elementos permite fortalecer y articular las políticas educativas encaminadas hacia procesos de enseñanza, desarrollando capacidades de pensamiento analítico, creativo e investigativo, valora al alumno como el centro del aprendizaje y, acorde a su ritmo de trabajo, tiene la oportunidad de avanzar de un grado a otro a través de la promoción flexible y ofrece continuidad del proceso educativo en caso de ausencias temporales a la escuela. Sin embargo, estas características de Escuela Activa suelen quedarse en las definiciones conceptuales del modelo educativo, y muchas veces no se aprovechan adecuadamente para aplicarse en la labor educativa cotidiana. Seguramente, si se llevaran a la práctica los componentes anteriormente descritos, las actividades para el desarrollo creativo no sólo no serían tan pertinentes de acuerdo al diagnóstico de prioridades, sino que la Institución se encontraría mucho más avanzada de lo que se percibe hoy sin la necesidad de ningún proyecto interventivo.

Esta discusión invita a reflexionar acerca de la justificación de Escuela Nueva, de los objetivos que persigue y de sus pilares epistemológicos que la han convertido en un modelo educativo exitoso y digno de mostrar, pero que muchas veces no logra consolidarse en la realidad del estudiante y el maestro. Entre otras cosas, porque no se ha garantizado el cumplimiento de sus componentes, por ejemplo el correspondiente a formación docente, en el cual se debe velar por la permanente capacitación para desarrollar elementos y estrategias de Escuela Nueva a nivel del aula y la comunidad, a través de talleres vivenciales que siguen metodologías similares a aquellas que luego aplicarán con sus alumnos. En Cubiján Alto se encontró un desconocimiento significativo, incluso del manejo de las cartillas propias del sistema educativo, que facilitan la labor docente y dinamizan la metodología; aunque la recursividad y la autonomía deben ser habilidades inherentes al profesor, en este caso particular puede

observarse cierto afán por parte de los entes administrativos y directivos a cargo para que el docente inicie su trabajo sin dotarlo de la inducción necesaria para liderar una comunidad educativa de Escuela Unitaria y sin prestarle la asesoría constante para manejar integralmente un currículo.

Además, se hizo notoria la ausencia de elementos vitales como el gobierno escolar, un proceso democrático característico de las Escuelas Nuevas, que posibilita que los niños se inicien en la vida democrática, fortalezcan su autoestima, su formación integral, su autonomía escolar y participen en la organización de comités de trabajo con la participación de todos los estudiantes. A pesar de que el informe diagnóstico reporta constantemente trabajos grupales y monitorias desempeñadas por los alumnos más destacados académicamente, se reconoce la necesidad de reivindicar el gobierno estudiantil que tiene alcances inobjetables en todas las dimensiones humanas. En la misma línea, se observó el escaso uso de los espacios y los equipos que se encuentran a disposición de la Escuela, lo que puede ir en contravía del componente de organización, administración y gestión, en sus funciones de manejo eficiente de los recursos físicos y financieros que debe hacer parte de las Escuelas Nuevas; nótese, entonces, de qué manera el pensamiento creativo subyace incluso a aspectos de planeación estratégica. Aún existen colegios privados y con mayores posibilidades económicas que no pueden adquirir equipos como los encontrados en Cubiján Alto, sin embargo su aprovechamiento dista de ser el más apropiado; la sala de informática que cuenta con 15 computadores de pantalla plana y todos los demás dispositivos necesarios, suele trabajarse para consultas en Encarta y se usa como sala auxiliar cuando se dividen a los estudiantes por grados, el equipo de sonido con reproductor mp3 encontró su funcionalidad en los talleres musicales diseñados en el marco de la intervención Quinde, el televisor de 24 pulgadas y el VHS no parecían haberse usado como herramientas metodológicas y los instrumentos musicales (tres zamponas, una guitarra, un charango, tres quenás, una marimba, un triángulo, dos bombos, tres maracas, nueve flautas y tres panderetas) no encontraron espacio en una clase musical porque la docente afirma no tener conocimiento acerca de su uso. Más allá de una crítica, se hace un llamado a la toma de conciencia acerca de los recursos disponibles en un espacio educativo, sobre todo cuando estos pueden aportar

notablemente a mejoras metodológicas y a la dinamización del proceso enseñanza – aprendizaje.

Finalmente, se rescatan las virtudes de Escuela Nueva para estrechar la relación entre comunidad y escuela y, generar impacto social en el interior de las familias, esto sólo es posible si se promueve la vinculación de los padres de familia y el docente a cargo se destaca por su capacidad de liderazgo. Efectivamente, a lo largo del proyecto Quinde, pudo observarse esta participación comunitaria y el compromiso de todos los actores para dar solución a los problemas de su medio, dichas acciones hacen parte de una especie de pensamiento creativo grupal y aplicado en una situación real.

### **Familia y desarrollo de la capacidad creadora**

“Cuando hogar y escuela mantienen una misma línea de conducta; cuando los dos tratan de cumplir con los mismos objetivos y respetan los mismos principios, el más beneficiado es el niño, que siente la seguridad que brinda el conocer con qué elementos trabajo y dentro de qué límites le está permitido moverse. El hogar debe respaldar permanentemente la tarea educativa de la escuela, para felicidad de sus pequeños y por ende de todo el núcleo familiar, siendo esta la única manera en que la tarea docente encuentre el camino abierto a una segura prolongación y valor constante de las producciones creativas” (Pellicciotta, 1991). En coherencia con la idea antecesora, se conoce de antemano que la correspondencia entre escuela y familia debe prevalecer en cualquier esfuerzo formativo, sin embargo, la misión no se estanca en un papel pasivo, receptor y obediente de los padres de familia.

De acuerdo al proyecto de diagnóstico, Exégesis de los multiversos alrededor del pensamiento creativo en estudiantes de la Escuela Nueva de Cubiján Alto, existe un alto nivel de compromiso por parte de los padres en torno a los aspectos escolares de sus hijos; esta afirmación se realiza con base en los siguientes criterios: “están pendientes de los procesos de la escuela, son receptivos a cualquier llamado de atención, colaboran y motivan en la realización de tareas, se acercan a preguntar sobre sus hijos cada 15 o 30 días y aportan en las actividades de la escuela” (Mora & Parra, 2010). Las acciones referidas son positivas indudablemente, pero no

constituyen una fuente de desarrollo para el niño, se asocian con sus obligaciones, más no con su compromiso ni con un aporte adicional a la formación de los niños.

La complementación entre padres y docente sugiere una incidencia significativa y mutua que se hizo notoria en el proyecto, por lo que se diseñaron actividades que vinculen a todos los actores de la comunidad educativa. Esta íntima relación debe nutrirse de las experiencias, las vivencias diarias en el ámbito escolar y conformar una unión tendiente a lograr el nivel de madurez intelectual que el niño requiere para ir consolidando su personalidad. Aparte de las ventajas notables en los niños si, los esfuerzos en el aula cuentan con el apoyo en el hogar, las familias pueden ser, además de aportantes, beneficiarias del proceso; de hecho, en la Escuela de Cubiján Alto, las actividades planeadas para los padres de familia se diseñaron con base en las que se elaboraron para los estudiantes y, puede afirmarse, que buscaron el mismo fin en ambos grupos.

Entre esos dos mundos debe existir un camino suave y fácil de ser transitado, padres y maestros tienen una encomienda fundamental que evite choques en la enseñanza; promover el crecimiento del niño en todos sus aspectos, actuar para ello y no sólo apoyar la tarea del otro. A pesar de las extensas y agotadoras jornadas de trabajo en el campo, no muy disímiles del contexto urbano, los padres pueden impulsar el aprendizaje de sus hijos en diversos momentos de la convivencia con ellos, debe propiciarse que los rastros de pasividad se conviertan en la formulación de actividades adicionales vividas en familia, sus logros no sólo repercutirán en la cognición de los niños, sino que trascenderán a la dimensión afectiva, social y ética de la familia.

En torno al pensamiento creativo, el proyecto dio unos pequeños pasos ante la inmensidad del campo de acción familiar, pues así como este puede ser una plataforma para la evolución del niño, puede constituirse en portador de conflicto y de retraso en el proceso creativo. La maestra debe salir del esquema de que los padres de familia no tienen tiempo, no poseen recursos o se les dificulta la participación en los proyectos por su nivel académico, se trata de implicarlos, inicialmente, con pequeñas tareas como la generada a partir de la obra de teatro. La docente evitó

solicitar ayuda a los padres de familia para los disfraces y la utilería requerida, sin embargo, con su aporte se pudo tener a tiempo el vestuario y algunos objetos adicionales, obviamente sin solicitar dinero o desconocer la dinámica de la Escuela; este hecho puede significar un rescate de la recursividad y un impulso a la capacidad de gestión de la maestra. Por medio de ella, se pidió que los padres buscaran en su hogar elementos que pudieran ser útiles de acuerdo a las características de cada personaje, incluso algunos enviaron objetos que otro niño utilizó y se promovió el uso de materiales de desecho, como cartón, icopor y papel, que fueron la base de la mayoría de disfraces.

A parte de este tipo de colaboración en la que se logró un buen resultado en torno a lo creativo, la cartilla presentada para los padres de familia es un buen instrumento para que se percaten de la necesidad de desarrollar tareas adicionales en casa para mejorar el desempeño de los niños; este material propende por una participación activa y propositiva desde casa para conseguir que los resultados de los estudiantes en cuanto a su pensamiento creativo continúen incrementándose y permanezcan en el tiempo. No obstante, como se refirió en el capítulo de resultados, es menester que la maestra intervenga en el desarrollo de las actividades promocionadas en la cartilla Quinde, que continúe con las capacitaciones para que los padres se vinculen a la academia y que se garantice su buen uso, evitando que esta se convierta en un álbum fotográfico.

Las labores anteriormente descritas son las que realmente pueden apoyar a la docente, las que pueden reducir su carga académica y compartir el compromiso formativo de los niños, pero sobre todo, las que mejores respuestas tendrán en la evaluación de los estudiantes y en el aprovechamiento educativo por parte de los padres o acudientes. La familia está constituida por las personas más cercanas, las más importantes, las determinantes y, muchas veces, las que establecen el modelo a seguir; qué interesante que no se constituyan como las figuras a imitar, sino como un impulso creador.

### **¿A menor edad mayor pensamiento creativo?**

A lo largo de la ejecución de las actividades diseñadas en la investigación, se presenta un hecho que refiere a la relación entre el desempeño en un ejercicio y la edad de quien lo ejecuta. Frecuentemente, en las actividades, se notó que a menor edad del participante era mayor el nivel de pensamiento creativo en el ejercicio, no se pretende formular este hallazgo como última verdad, sino aproximar al lector a la hipótesis de que los primeros tienen mayor facilidad para lograr su expresión en productos creativos o para manifestar estos comportamientos en la ejecución de actividades con fines creativos en distintas áreas. Por la edad de los niños de Escuela Nueva, que oscila entre seis y diez años, hacen parte del estadio preoperatorio y de operaciones concretas, lo que permite realizar algunas hipótesis sobre el hecho mencionado anteriormente. Los niños de menor edad, aquellos que emiten una respuesta más creativa, parecen tener mayor capacidad imaginativa y menos apego a la realidad para sus construcciones, lo que quizás sea fruto del momento evolutivo de los estudiantes, puesto que los niños del estadio preoperatorio utilizan el pensamiento simbólico conceptual en donde se da a los objetos un fin diferente a aquel con que fue creado. En esta fase es cuando más activa está la imaginación, componente esencial de los procesos creativos; aquí, el niño, se desliga de la realidad y es más imaginativo. De igual forma, es en esta etapa donde el niño de operaciones concretas, consciente de las situaciones que se le presentan busca soluciones a los problemas con un abanico amplio de recursos y elementos, emitiendo respuestas más allá de las convencionales, estudiando componentes específicos, agrupando los objetos o acontecimientos según que las relaciones que guardan entre sí.

Pese a que las características mencionadas favorecen los productos realizados por los niños, “estas consideraciones no son aún suficientes para que ellos puedan construir o hallar todas las soluciones posibles ante una situación determinada, para ello necesitan un mayor desarrollo cognitivo que le permita, igualmente, ampliar las comprensiones y consideraciones sobre su mundo” (Carbajo, 2000). Lo anterior hace posible pensar que, si bien los estudiantes de menor edad alcanzan un mejor desempeño en las actividades llevadas a cabo, es probable que con el desarrollo, la adquisición de otras habilidades y la evolución física, se detenga el progreso y el

nivel de pensamiento creativo, que es susceptible de avance o estancamiento. Por lo tanto, para favorecer que los niños de menor edad actualmente, no solo mantengan sino que incrementen su nivel de pensamiento creativo, es preciso ejercitarlo aprovechando las facultades que poseen los estudiantes en el momento y que, seguramente, con su crecimiento desarrollarán y fortalecerán.

En contraposición a la hipótesis planteada anteriormente en la que se manifiesta que a menor edad mayor es el desempeño en las actividades de pensamiento creativo, la revisión bibliográfica ofrece planteamientos teóricos donde se afirma que la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la variedad y riqueza de la experiencia acumulada por el hombre; “porque esta experiencia es la materia con la que erige sus edificios la fantasía. En otras palabras, cuanto más grande sea la experiencia humana, más variada y rica será la capacidad de su imaginación creadora. Por tanto, entre más rica sea la experiencia, más rica la capacidad creativa y más abundante será la fantasía” (García, 2000). El texto presenta una idea contraria a la encontrada a lo largo de la intervención, pues se podría interpretar que los niños de corta edad también poseen la condición de menor experiencia, lo que conlleva a contar con menos herramientas para desarrollar tareas creativas y menor fantasía en la elaboración de ejercicios, más aún, si se relaciona el texto con el medio rural donde se ubica la Escuela Nueva, pues se puede suponer que los niños de Cubiján Alto, al no tener contacto con otro tipo de ambientes y experiencias alternas a las propias del entorno rural, cuentan con menor riqueza a la hora de producir creativamente, quizás por esta razón, con mucha frecuencia sus creaciones se remiten a elementos de su espacio físico y se relacionan con ellos por encima de cualquier otro referente. Sin embargo, los hallazgos en las distintas actividades en torno al pensamiento creativo, resaltaron el nivel de ejecución demostrado por los estudiantes de primero y segundo de primaria, aún sin tener un complejo conocimiento de la lectura, la escritura y otros saberes básicos que pueden tenerse en cuenta a la hora de crear.

Adicionalmente, Vygotsky (1990 citado en Limiñana, 2008) explica el origen y desarrollo de la creatividad desde un análisis psicológico en el que la imaginación

siempre se estructura con elementos tomados de la realidad, y depende directamente de la riqueza y la diversidad de la experiencia anterior. Mientras más rica sea la experiencia del hombre, mayor será el material con que contará su imaginación, de ahí una de sus conclusiones novedosas en ese momento y confirmada posteriormente por otros investigadores (Lehman, 1953; Bamberger, 1982; Simonton, 1988, 2000), según la cual el niño tiene una imaginación más pobre que el adulto debido al menor grado de experiencia que posee. De aquí también la conclusión pedagógica sobre la necesidad de ampliar la experiencia del niño, si queremos crear bases suficientemente sólidas para su actividad creadora. “Mientras más haya visto, escuchado y vivido el niño; mientras más conozca, asimile y mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en su experiencia, más importante y productiva, será la actividad de su imaginación, en otras condiciones para afirmar que la originalidad solo es posible si se extienden las experiencias y el campo de acción de los niños” (Limiñana, 2008). Nuevamente el argumento teórico se manifiesta a favor de la experiencia, su diversidad y riqueza dejando a la luz cómo, la adquisición de habilidades y factores que potencialicen y permitan el pensamiento creativo, incrementa en tanto aumenta la edad de las personas, estos dos factores parecen guardar una relación directamente proporcional, donde el uno da amplitud y desarrollo al otro y donde los dos se nutren y corresponden estrechamente. Con lo anterior no se demerita, de ninguna manera, la carencia de experiencias en los niños de corta edad, ni mucho menos se resta valor a la que ellos poseen, pues si bien los mayores les toman ventaja en esta situación, todos están en igualdad de condiciones a la hora de aprovechar lo que han vivido y significar, desde su edad, la experiencia como recurso a la hora de emitir un producto creativo, con ella es posible crear en tanto se sea consiente y se lea desde distintos ángulos, haciendo ya, con esto un ejercicio creativo.

Piaget (1962 citado en Limiñana, 2008), planteó una explicación del desarrollo de la creatividad algo más compleja y basada en los esquemas de conocimientos y en los procesos de acomodación y asimilación. Coincide, sin embargo, con Vygotsky (1990 citado en Limiñana, 2008) en la transformación cualitativa de la actividad creativa del adolescente debida al incremento de su capacidad de razonamiento y pensamiento abstracto. La inteligencia y el desarrollo

cognitivo han sido señalados a lo largo de varias décadas de investigación como determinantes a la hora de predecir el logro creativo.

En los estudiantes de Cubiján Alto, como se expuso en un principio, se evidenciaron respuestas mucho más creativas en los niños de menor edad, puesto que los otros no emitían construcciones fuera de lo común y restringían las producciones a lo encontrado y contemplado dentro del canon. Este hecho probablemente tenga relación con la teoría sustentada anteriormente, pues las respuestas de los niños de mayor edad corresponden a construcciones mucho más racionales, pero son más limitadas, concretas y menos fluidas; se abstienen de hacer uso de procesos imaginativos cuando el ejercicio así lo permite, pues las respuestas se remiten sobre todo a entes reales y utilidades ya establecidas. Con esto no se da por sentado que los niños de mayor edad no puedan incrementar su pensamiento creativo, pues tal como se manifiesta en párrafos anteriores ellos cuentan con más elementos para enriquecer este proceso y elaborar mejor sus productos y creaciones.

El pensamiento creativo parece cambiar en tanto crecen y se desarrollan las personas, acoplándose a sus condiciones y las características propias del momento que enfrentan; de ahí que, en algunos momentos, se manifieste con mayor intensidad sobre los productos creativos. “Si tenemos una capacidad creativa, lo cual sería insano negar, ésta no surge de la nada, ni aparece por generación espontánea de la noche a la mañana, sino que se da de manera paulatina, como los demás procesos y capacidades mentales, en etapas, que van, como suele ocurrir en todo proceso de desarrollo desde las estructuras más sencillas hasta culminar con las estructuras más complejas” (García, 2000).

Recientemente Kaufman y Beghetto (2008 citados en Limiñana, 2008) han propuesto un marco para la conceptualización y clasificación de diversos niveles de expresión creativa a lo largo de la vida. Estos autores, plantean el desarrollo creativo como un camino de maduración en el que la actividad creativa se manifiesta en diversos niveles y de forma distinta a lo largo del ciclo de vida, hasta su pleno desarrollo. Aunque no abordan, directamente, la especificidad de la actividad creativa en la etapa de la adolescencia y la juventud, su teoría apunta hacia estos aspectos de

la creatividad que necesitan de mayor atención e investigación. Así pues, “la libertad y confianza que se observa frecuentemente en la actividad creativa de un niño no solo no se pierde con los años, sino que se integra con el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas y sociales, y con la maduración psicoafectiva, haciendo emerger nuevas formas de imaginación y generando otro tipo de actividad creadora, diferente a la del niño, que hará posible el acceso a un pensamiento creativo maduro y más productivo en la adultez” (Limiñana, 2008). Dicha libertad y confianza, planteada en este sustento teórico se puede observar en los productos creativos de los niños de menor edad de la Escuela Nueva de Cubiján alto, ellos demuestran convencimiento de sus planteamientos y toman varios elementos de la realidad y del contexto sin reparo alguno. Por el contrario los niños de mayor edad limitan más su producción y dudan de la utilización y apropiación de elementos en las respuestas. En tanto todos y cada uno de los niños adquieran más habilidades y maduren cognitiva y físicamente, su actividad creadora se manifestará de otras maneras integrándose con dichos avances.

La propuesta de estos dos autores deja entrever cómo el pensamiento creativo cambia paralelamente con las transformaciones que en su desarrollo enfrenta un ser humano, de manera que se puede esperar diferentes niveles de pensamiento creativo en las respuestas emitidas por los niños, según el nivel evolutivo de cada uno se produjo una construcción que responde a sus características cognitivas, culturales, familiares y corporales. La intervención Quinde deja entrever este argumento a lo largo de la ejecución de tareas, los procesos creativos y las respuestas que de ellas se emiten varían de acuerdo al momento que vivencia cada uno de los estudiantes.

Como ya se ha hecho alusión en este acápite, cuando se habla de pensamiento creativo se hace referencia a la capacidad de producir cosas diferentes, de dar nuevas lecturas ante situaciones ya existentes, de plantearse distintas percepciones ante una circunstancia, pues “crear significa hacer, existir, dar vida, establecer o fundar alguna cosa. La creación de algo es la generación, la incorporación de una nueva entidad de carácter real, ideal o imaginario al mundo de la cultura. El pensamiento creativo está presente en la consideración y solución de ciertas situaciones o problemas de manera

diferente, siguiendo carriles distintos de los habituales o convencionales” (Freiria, et al., 2004).

Si bien, la Escuela Nueva ofrece condiciones diferentes y novedosas para la educación rural: currículo adecuado al contexto, aprendizaje significativo, tecnología educativa, guías de trabajo, entre otras, aún es necesario mejorar algunos aspectos, logrando que el conocimiento sea asombroso para quienes viven los procesos educativos. El estudiante debe participar de su proceso de formación tanto como el docente, él cuenta con las condiciones y facultades para crear, construir o proponer su atmósfera de trabajo y, desde ahí, plantear soluciones a las situaciones que diariamente enfrenta. “A los estudiantes se les debe permitir el uso y el desarrollo de estrategias de pensamiento que den acceso al saber y a la edificación del mismo, y que les permitan enfrentar los problemas de la investigación y la práctica tan ausentes de nuestras aulas” (Freiria, et al., 2004).

Nickerson (1997 citado en Freiria, et al., 2004) señala que una de las características de los estudiantes creativos es su capacidad para discrepar y apartarse de ciertas normas, en contraste con el estudiante inteligente (aquel que posee aptitudes para llegar a la respuesta correcta, habitual y establecida). Los jóvenes “inteligentes” parecieran ser más convencionales, convergentes y adecuarse más a los modelos propuestos por los profesores; evitarían correr riesgos y tratarían de disminuir la incertidumbre, mientras que los creativos parecen tener una imaginación más original y divergente, que no se ajustaría a lo canónicamente esperado. Este argumento conlleva a pensar que las observaciones del docente sobre los comportamientos de sus estudiantes son de suma importancia para aprovecharlos y fortalecerlos, partiendo de los mismos y no de la generalización de normas con un canon de igualdad, específicamente es posible sugerir que la docente realice comentarios individuales y adaptados al desempeño de cada niño, en el boletín de calificaciones o en las reuniones de padres de familia; así, las conductas que toma un estudiante pueden no ser fortuitas y tener un trasfondo que conlleve a entender sus comprensiones del mundo y las cogniciones que realiza de una u otra situación. Esta situación se favorece en la escuela nueva de Cubiján Alto, pues la comunidad

estudiantil se conforma por trece personas, facilitando el conocimiento de procesos, comportamientos, observaciones y comprensiones realizadas por la docente para mejorar la educación y la formación impartida a los estudiantes, de igual modo la docente conoce situaciones de la comunidad que influyen en los niños y recaen en su desempeño en la escuela. Sin embargo esta proximidad y conocimiento puede aprovecharse aún más para fortalecer habilidades y potencializar destrezas cognitivas entre los niños, partiendo de las diferencias que han desarrollado y que los caracterizan más que de la uniformidad e igualdad en las actividades.

### **A manera de colofón**

Si la aparición de la Escuela Nueva en Colombia, es el enfrentamiento de la innovación con la tradición, y es ésta la única manera de que el sistema educativo se adapte a las condiciones que la realidad y el medio exige aprovechando sus condiciones y sus características entonces, la institución educativa de Cubiján Alto representa la respuesta a la necesidad de formación y educación que en su momento presentó el contexto rural, brindando a la población la posibilidad de que los niños inicien su formación y adquieran conocimientos para la vida. Desde el punto de vista metodológico, la Escuela Nueva significó introducir en las prácticas educativas la flexibilidad, la amplitud y el rechazo de convencionalismos al interior del aula, sin embargo es necesario aprovechar más esta condición a favor de la formación de los niños y ejecutar actividades en pro del pensamiento creativo, generando nuevas visiones del contexto, la utilidad de sus elementos, la función de sus recursos y abriendo la posibilidad de que cada vez los niños se impliquen más en su proceso de formación, creando condiciones que les permitan un desarrollo autónomo y el ejercicio de su propia libertad creativa. Freiria (2004), señala que la educación fundada sobre la base de creatividad, estimula una acción y una reflexión auténticas sobre la realidad comprometida en la búsqueda y la transformación creadora, este es un trabajo que implica a toda la comunidad educativa y que, pese a las carencias de recursos que se presenten, es posible llevarla a cabo e intentarlo en aras del mejoramiento y la formación de los niños. Los cambios en la enseñanza requieren esfuerzos, cambio de actitudes e implican a todas las partes involucradas en el proceso de formación, dando lugar a nuevos modos de ver la realidad y de enfrentarse

a ella con los recursos que ofrece el contexto, brindando nuevas posibilidades, percepciones, comprensiones y habilidades para leer una situación cotidiana, académica o de cualquier índole.

Los niños, indistintamente de su condición social, poseen una potencialidad natural para el aprendizaje, tienen una curiosidad innata por su mundo y, a menos que esta curiosidad se ahogue con las experiencias de un sistema educacional canónico, es susceptible de incrementarse, de potencializarse y de fortalecerse, ofreciendo así algunas herramientas para enfrentarse a un mundo lleno de exigencias. El despliegue de la creatividad está basado en el desarrollo y la aplicación de nuevas metodologías que son de uso obligado al enfrentarse al tratamiento de problemas, necesidades de cambio y búsqueda de calidad. “La incorporación de nuevos contenidos y prácticas en la educación superior exige el uso de metodologías creativas” (Freiria, et al., 2004).

La Escuela Nueva puede y debe educar personas capaces de pensar críticamente y de analizar los problemas de la sociedad de las cuales son partícipes, buscando soluciones y aceptando responsabilidades sociales. En sus actividades, la escuela debe incluir métodos nuevos y apropiados, donde los procesos creativos envuelvan el saber, el juego, la recreación, la cotidianidad haciendo uso tanto de los recursos del medio, como de la ciencia avanzada y la tecnología.

## RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

*Para mí la educación significa formar creadores, aun cuando las creaciones de una persona sean limitadas en comparación con las de otra. Pero hay que hacer innovadores, inventores, no conformistas.*  
J. Piaget

Adicionalmente a las sugerencias que se pueden encontrar implícitas en el documento y a los criterios de implantación de la propuesta interventiva, se puede formular una serie de recomendaciones a tener en cuenta para optimizar y favorecer el pensamiento creativo en cualquier contexto de aplicación.

- El nivel de observación de los investigadores que encabezan el proceso debe caracterizarse por una lectura permanente, significativa y pertinente a los objetivos de la investigación, teniendo en cuenta que la revisión documental y los antecedentes del contexto no son suficientes para comprender la realidad actual de los sujetos involucrados en el proyecto. Se requiere, entonces, manejar otras estrategias para identificar necesidades y evaluar los cambios a lo largo de la intervención.
- Toda propuesta de intervención debe incluir herramientas que aseguren su continuidad, por ejemplo cartillas, manuales de trabajo o evaluaciones de seguimiento.
- Los padres de familia deben ser parte activa del proyecto, integrándose a las actividades de intervención, buscando que ellos se beneficien directamente a nivel cognitivo, social y familiar y no solamente para aportar al desarrollo de los niños.
- A partir del trabajo desarrollado en Cubiján Alto, se puede afirmar que el juego y las actividades lúdicas son las estrategias más adecuadas para incrementar el potencial creativo. Adicionalmente, dicha estrategia mejora el desempeño en otras áreas relacionadas con lo social, lo afectivo y lo lingüístico, por lo que debe privilegiarse a lo largo de la intervención.
- El trabajo corporal tendrá un lugar significativo en las actividades a desarrollar en la propuesta de intervención, pues las diferentes formas de expresión corporal

permiten crear nuevas formas de comunicación, empleando algo más que expresiones verbales e involucrando al cuerpo tanto en el proceso como en el producto creativo.

- En torno a las preguntas infantiles se proponen dos aspectos a tener en cuenta: el primero corresponde a la importancia de responder lo más completo posible todos los cuestionamientos planteados por los niños para estimular su curiosidad y ampliar sus conocimientos; el otro aspecto se refiere a la formulación de interrogantes de diversa índole, tales como las reflexivas, de redefinición, sinestésicas, hipotéticas y absurdas, que favorecen el pensamiento.
- Dependiendo del punto de vista del investigador y la docente a cargo, el modelo educativo de Escuela Nueva representa una plataforma para el pensamiento creativo en tanto se aprovechen sus bondades más significativas: interacción social y cognitiva entre los estudiantes de diferente nivel académico, cercanía de la docente con la comunidad, facilidades de autoevaluación, disposición de recursos físicos y materiales, espacios democráticos como el gobierno estudiantil y autonomía escolar.

## REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

- Alcaldia Municipal de Pasto. Departamento de Nariño (s.f.). *Plan de Desarrollo Municipal 2008-2011*. Recuperado el 31 de julio de 2009, de [http://www.comisionesregionales.gov.co/Documentos/Insumos/Plan%20de%20desarrollo%202008%20-%202011%20Pasto%20\(Proyecto\).pdf](http://www.comisionesregionales.gov.co/Documentos/Insumos/Plan%20de%20desarrollo%202008%20-%202011%20Pasto%20(Proyecto).pdf)
- Aldana, G. (1995) *Seminario Pedagogía de la Creatividad*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Nacional.
- Agudelo, G. & Arenas, F. (1989) *Cartilla de Improvisación y Juegos Teatrales*. Bogotá: Ed. Escuela Nacional de Arte Dramático.
- Anzola, O., Salazar, M. & Contreras, F (2001). *Modulo diplomado: Métodos cualitativos y participativos de investigación social*. Bogotá, Colombia: UNAD.
- Basante, M., Lacasella, R., & Lozano M., (2005) *La música y su efecto sobre la creatividad*. Recuperado el 24 de abril de 2010, de [http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-74802005000200011&lng=es&nrm=iso](http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-74802005000200011&lng=es&nrm=iso)>. ISSN 1316-7480.
- Betancourt, J. (2007). *Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas*. Guadalajara, Jalisco: México. Recuperado el 22 de Junio de 2010 de <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologiapdf-278-condiciones-necesarias-para-propiciar-atmosferas-creativas.pdf>
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de investigación educativa*. Barcelona, España: CEAC.
- Blanco, A. (s.f.) *Preescolar Hoy*. Recuperado el 22 de noviembre de 2009, de <http://preescolarihoy.blogspot.com/>
- Bonilla, E. & Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos*. (2ª. ed.). Bogotá, Colombia: Norma.

- Briones, G. (1992). *Análisis e interpretación de datos en investigación social*. Bogotá, Colombia: Icono.
- Briones, G. (1996). *La investigación en el aula y la escuela* (3ª. ed. rev). Bogotá, Colombia: CAB.
- Briones, G. (1998). *Epistemología de las ciencias sociales*. Bogotá, Colombia: Corcas.
- Briones, G. (1998). *La investigación Social y Educativa* (4ª. ed. rev). Bogotá, Colombia: TM Editores.
- Buendía, E., Colás, P. & Fuensanta, M. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill.
- Carbonell, J. (2002) La aventura de innovar. El cambio en la Escuela, Ediciones Morata. Recuperado el 25 de mayo de 2010, de <http://ticmasterteruel.blogspot.com/2010/04/la-importancia-de-la-educacion-plastica.html>
- Castañeda, S. (2005). *Educación Aprendizaje y Cognición. Teoría en la Práctica*. México: Editorial el manual moderno S.A.
- Carbajo, C. J. (2000). *La creatividad en la educación infantil, primaria y secundaria*, Madrid, España: EOS
- Crispino, D. (2003). *Teatro*. Cali, Colombia: Feriva S.A.
- Cook, R. (1986). *Métodos cualitativos y cuantitativos de investigación evaluativa*. Madrid, España: Morata S.A.
- Cortes, A. & Arellano, M. (2007). *El pensamiento creativo como herramienta para el aprendizaje integral de las materias de ciencias naturales y ciencias sociales en cuatro niños de grado quinto del Colegio Principito Multiverso de la Ciudad dePasto*. Tesis pregrado, Universidad Mariana, Pasto, Colombia.

- Colbert, V. (1999). Mejorando el acceso y la calidad de la educación para el sector rural pobre, el caso de la Escuela Nueva de Colombia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 20, 107-135.
- Delgado, J. & Gutiérrez, J. (1998). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid, España: Síntesis.
- Directivos y Profesores de la Institución Educativa Municipal Santa Teresita. (2006-2007). Proyecto Educativo Institucional. Catambuco (N), Colombia.
- Directivos y Profesores de la Institución Educativa Municipal Santa Teresita. (2006). Manual de Convivencia. Catambuco (N), Colombia.
- Einstein, A. Vida, muerte e inmortalidad. La Habana, Cuba: Ed. Ciencias Sociales, 1990:56. Citado por Villanueva, M. (1999), en: [http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol15\\_2\\_01/ems01201.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol15_2_01/ems01201.htm).
- Escandón, G. (2009). *Pensamiento, Creatividad e Innovación*. Recuperado el 24 de julio de 2009, de <http://www.iacat.com/Revista/recreate/recreate07/Seccion2>.
- Fernández, I. (2009). Fomento de las habilidades sociales a través del teatro. Recuperado el 10 de Junio de 2010, de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_23/IRENE\\_FERNANDEZ\\_PEREZ01.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/IRENE_FERNANDEZ_PEREZ01.pdf)
- Ferrándiz, C., López O., & Prieto M. (2003). *La creatividad en el contexto escolar: estrategias para favorecerla*. Madrid, España: Pirámide.
- Freiria, J., Carabus, O., Gonzáles, A., & Scaglia, M. (2004). *Creatividad Actitudes y Educación*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.
- García, E. (2000). *La imaginación y el dibujo infantil, El Test Microgenético*. México D.F.: Editorial Trillas S. A.

- García, R. & Gonzáles C. P. (2004). *Más allá de la hermenéutica y la mayéutica: el pensamiento creativo*. Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Gómez, G. (2008) *El Dibujo Libre*. Recuperado el 12 de mayo de 2010, de [http://www.csic.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_14/GEMMA\\_GOMEZ\\_1.pdf](http://www.csic.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/GEMMA_GOMEZ_1.pdf)
- Guerra, A y Pazmiño, A. (2001). *Efecto de un programa de refuerzo de intervalo variable sobre la elaboración, originalidad, fluidez y flexibilidad del pensamiento creativo en niños de sexto grado de la Ciudadela Educativa Suroriental de Pasto*. Tesis de pregrado, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2008). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill.
- Limíñana, R. (2008) *Cuando Crear es Algo más que un Juego: Creatividad, Fantasía e Imaginación en los Jóvenes*. Cuadernos Fhycs-Unju, Nro. 35:39-43 .Recuperado el 8 de julio de 2010, de <http://www.scielo.org.ar/pdf/cfhycs/n35/n35a03.pdf>
- López, H. (2006). *Un enfoque histórico-hermenéutico y crítico-social en psicología y educación ambiental*. Recuperado el 29 de julio de 2009, de [http://eav.upb.edu.co/banco/files/INVESTIGACIONPSICOLOGIAYEDUCACIONAMBIENTAL\\_0.pdf](http://eav.upb.edu.co/banco/files/INVESTIGACIONPSICOLOGIAYEDUCACIONAMBIENTAL_0.pdf).
- Mahender, S. (2008). Altos y bajos en la creatividad de los niños difieren en su cognición y motivación, 59-65. Recuperado el 20 de febrero de 2010, de la base de datos EBSCO.
- Mendías, R. (2005). Foro Crítico de Educación, 3-10. Recuperado el 20 de febrero de 2010, de la base de datos EBSCO.

Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia. *Colombia aprende la red del conocimiento, Escuela Nueva*. Recuperado el 13 de Julio de 2009, de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/article-89130.html>.

Ministerio de Educación Nacional. Dirección de Poblaciones y Proyectos Intersectoriales. República de Colombia. *Portafolio de Modelos Educativos*. Recuperado el 2 de agosto de 2009, de <http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Repositorio%20de%20Recursos/PORTAFOLIO%20DE%20MODELOS%20EDUCATIVOS.pdf>.

Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia (1990, 9 de Julio). *Decreto 1490: Metodología de Escuela Nueva*. Recuperado el 9 de Julio de 2009, de [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104130\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104130_archivo_pdf.pdf).

Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia (1994, 8 de Febrero). *Ley general de educación*. Recuperado el 16 de Febrero de 2010, de [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf).

Ministerio de Protección Social. República de Colombia (2006, 6 de Septiembre). *Ley 1090 por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de la psicología, se dicta el código deontológico y bioético y otras disposiciones*. Recuperado el 17 de Mayo de 2008, de <http://www.minproteccionsocial.gov.co/MseConten/newsdetail.aspx>.

Modelo Escuela Nueva. (s.f.) Recuperado el 15 de Julio de 2009, de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/article-93677.html>

Mora, S. & Parra, M. (2010) *Exégesis de los multiversos alrededor del pensamiento creativo en estudiantes de la Escuela Nueva de Cubiján Alto*. Tesis de Grado, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia.

Muñoz, J. & Campamá S. (2004). *El pensamiento creativo: desarrollo del Programa Xénius*. Barcelona, España: Ediciones Octaedro.

- Pellicciotta, I. (1991). *Enciclopedia práctica preescolar*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.
- Rodríguez, M. (1985). *Manual de creatividad. Los Procesos Psíquicos y el desarrollo*. México D.F.: Editorial Trillas S.A.
- Rosso, C. (2010). *Aprender a Aprender, o el Nuevo Paradigma en la Formación Integral*. Recuperado el Mayo10 de 2010 de [http://bibliotecadigital.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/handle/item/2481](http://bibliotecadigital.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/item/2481)
- Sternberg, R. (2003). Creative Thinking in the classroom. Resumen recuperado el 20 de febrero del 2010 de la base de datos ERIC.
- Tamayo, M. (1999). *La investigación*. Bogotá, Colombia: ICFES.
- Taylor, S. J. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona, España: Paidós.
- Torres, R. (1996). Alternativas dentro de la educación formal: el programa Escuela Nueva de Colombia. *Revista colombiana de educación*. Recuperado el 8 de agosto de 2009, de <http://www.pedagogica.edu.co/portal/descri.php?revista=1&numero=32>
- Trueba, A. & Cols (1991). *Teatro escolar*. Medellín, Caolombia: Edilux.
- Vélez, C. (1987). *El cuento libre en niños de 7 a 12 años*. Medellín, Colombia: Ediciones Universidad de Antioquia.
- Wiersma, W. (1986). *Una Introducción a los Métodos de Investigación en Educación*. Boston, Estados Unidos: Allyn and Bacon.

## APÉNDICES

### Apéndice A. Consentimiento Informado

**Universidad de Nariño**  
**Programa de Psicología**

#### **Documento de autorización informada para padres o acudientes**

##### **¿En qué consiste la investigación?**

Se edifica sobre dos propósitos primordiales, que a su vez se constituyen en sus dos grandes fases de investigación: por un lado está el momento uno, cuyo principal objetivo es comprender la participación de los factores ambientales escolares en el pensamiento creativo de los y las estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de las zonas rurales de Pasto y, por otro lado está el momento dos, donde el objetivo primordial se torna a esclarecer el impacto de una estrategia de intervención psico-educativa, focalizada en los factores ambientales-escolares, dirigida a promover el pensamiento creativo de estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de las zonas rurales de Pasto. Para la consecución de tales objetivos se emplearán instrumentos como la observación participante, la entrevista semiestructurada y la aplicación del Test de pensamiento creativo de Torrance.

##### **¿Quién es responsable de esta investigación?**

Este proyecto es realizado por estudiantes egresadas de Psicología de la Universidad de Nariño, Daniela Marcela Arturo Fajardo (Cel. 3163621193), Laura Milena Delgado Llerena (Cel. 3012231216), Sandra Patricia Mora Jurado (Cel. 3122199774) y Mayra Del Pilar Parra Guerrero (Cel. 3007902788), quienes asesorados por el Psicólogo Gilberto Carvajal Guzmán, desarrollan este estudio como trabajo de grado, requisito para optar al título de profesional, y al mismo tiempo contribuir a la investigación y desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes pertenecientes al Modelo de Escuela Nueva de Cubiján Alto, realizando aportes significativos en lo que al campo educativo respecta, en la ciudad de Pasto. Este

proyecto hace parte de una macro investigación sobre el pensamiento creativo realizada a nivel municipal con las escuelas inscritas en el modelo de Escuela Nueva, dentro de la cual la escuela de Cubiján Alto es seleccionada, entre otros centros escolares, para participar en el desarrollo y elaboración del estudio. El proyecto está avalado por la Secretaría de Educación del municipio de Pasto en alianza con la Universidad de Nariño, en el programa de Psicología, además la macro investigación se encuentra inscrita en el grupo de investigación: COGNICED, reconocido por COLCIENCIAS.

### **¿Qué deben hacer las personas que participan en esta investigación?**

Los participantes deben responder a las actividades del Test de Torrance que evalúa el pensamiento creativo; responder a las preguntas planteadas en las entrevistas y encuestas planteadas en el proceso investigativo, ser partícipes de la observación como técnica de recolección de información y participar de las sesiones del programa de intervención con la mayor disponibilidad posible.

### **¿Qué molestias o riesgos puede llegar a tener quien participe en la investigación?**

La investigación NO representa riesgo para el bienestar integral del estudiante, sin embargo se puede llegar a presentar cansancio físico durante la prueba o en el transcurso de las sesiones del programa de intervención.

### **¿Qué beneficios se obtienen de esta investigación?**

Esta investigación brindará aportes significativos al estudio del pensamiento creativo en el modelo de Escuela Nueva, fortaleciendo en los participantes las habilidades en pensamiento creativo, lo que influye directamente en su proceso de aprendizaje.

**¿Qué pasa si mi hijo o yo tenemos alguna pregunta?**

Cualquier aclaración o pregunta puede plantearse directamente con los responsables de la investigación cuyos números de celular se encuentran en el presente documento.

**¿Qué pasa si mi hijo no quiere participar o si yo no quiero que él participe en la investigación?**

El hecho de no participar en la investigación NO generará ninguna consecuencia para el estudiante o su familia, por parte de la Institución Educativa ni de la Universidad de Nariño, cada estudiante o padre de familia es libre de decidir si desea o no participar en este proceso.

**¿Cómo se manejarán los datos que se recolecten?**

En primer lugar los cuestionarios no llevan el dato que permita identificar a quien lo respondió, los datos serán manejados únicamente por los investigadores y finalmente los resultados se darán en términos globales sin identificar a alguno de los participantes.

**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

Por medio de la presente autorizo que \_\_\_\_\_, quien está bajo mi custodia legal, participe en la investigación denominada “*Vuelo de Quindes: propuesta psicopedagógica para el desarrollo del Pensamiento Creativo*”.

Declaro que he leído y comprendido el documento informativo, a través del cual se me han aclarado los aspectos relacionados con el objetivo, participantes, procedimiento, posibles riesgos y molestias, beneficios, consecuencias y responsables de esta investigación. Declaro que no he sido sometido a ningún tipo de presiones y que mi decisión de participar en esta investigación es completamente voluntaria.

Entiendo que la investigación NO representa riesgo significativo para el bienestar integral de mi hijo, que la información será manejada únicamente por los

investigadores y de forma confidencial, excepto en los casos en que se requiera la publicación de trabajos, fotografías u otro material alusivo a la intervención; además, que tengo derecho de hacer preguntas o solicitar aclaraciones en cualquier momento y que la sustentación de los resultados se realizará de acuerdo a los términos expresados en el documento informativo.

En constancia se firma en Pasto a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año 2009.

---

C.C.  
Padre de Familia o Acudiente

---

Gilberto Carvajal Guzmán  
Investigador

---

Daniela Marcela Arturo Fajardo  
Investigadora

---

Laura Milena Delgado Llerena  
Investigadora

---

María Elena Salazar  
Docente

**Apéndice B. Cronograma de actividades**

<b>Visita N°</b>	<b>Fecha</b>	<b>Lugar</b>	<b>Actividad</b>
1	Octubre	Capilla de la Escuela de Cubiján Alto	Taller de afectividad con padres de familia, presentación del grupo investigador, socialización del proyecto, firma del consentimiento informado
2	Noviembre 24	Aula de clases	Aplicación de la prueba de Torrance
3	Noviembre 26	Aula de clases - patio escolar	Juego “De Marte viene un cohete”, dibujo libre creativo
4	Diciembre 3	Aula de clases	Cuento colectivo
5	Diciembre 10	Aula de informática – Patio escolar	Taller Musical
6	Diciembre 17	Patio escolar	Actividad de fin de año
7	Enero 21	Aula de clases	Collage creativo
8	Enero 27	Aula de clases - patio escolar	Taller de expresión corporal
9	Enero 28	Aula de clases - patio escolar	Distintos usos de los objetos, dinámica “Espejito, espejito”
10	Febrero 2	Aula de clases	Respuestas a nuevas preguntas, pintura dactilar
11	Febrero 4	Patio escolar	Creaciones con arcilla
12	Febrero 9	Aula de clases	Cuento colectivo, relajación creativa,

			preguntas sinestésicas
13	Febrero 11	Aula de clases	Descripción y elección de personajes míticos de Nariño para la construcción de la obra teatral
14	Febrero 16 - Marzo 4	Aula de clases - Patio escolar	Construcción del libreto, preparación de la obra de teatro, diseño y consecución del vestuario y la utilería
15	Marzo 6 - Marzo 13	Patio escolar	Diseño, pintura de personajes y juegos en patio escolar
16	Marzo 16	Patio escolar	Juegos en el patio
17	Marzo 18 - Marzo 24	_____	Planeación, construcción e impresión de cartilla Quinde para padres de familia y docente
18	Marzo 25	Aula de clases	Segunda aplicación de la prueba de Torrance
19	Marzo 29	Aula de clases - patio escolar	Exposición de obras de arte, presentación de obra teatral, taller de pensamiento creativo para padres y docente, entrega de cartillas Quinde
20	Abril 16	Aula de clases - patio escolar	Entrevista con la docente de la Escuela, entrega de cartilla Quinde para docentes y cuento viajero

### Apéndice C. Matriz de análisis de información

<b>ACTIVIDAD N° 1: “De Marte viene un cohete”</b> <b>Fecha:</b> Noviembre 26 de 2009 <b>Lugar:</b> Aula de clases <b>Objetivo:</b> Incrementar la capacidad de fluidez, flexibilidad y originalidad inherentes al pensamiento creativo a partir de una actividad lúdica.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>Es necesario trabajar los Factores Individuales del Pensamiento Creativo correspondientes a Fluidez, Flexibilidad y Originalidad. Teniendo en cuenta que, de manera general en los resultados arrojados por la fase de diagnóstico, se observa un bajo en el test de Torrance. Por otra parte, gracias a las observaciones participativas y a las entrevistas semiestructuradas realizadas en el proyecto previo denominado “Explorando multiversos alrededor del pensamiento creativo”, se sabe que los niños presentan un déficit en la práctica de actividades</p>	<p>El juego “De Marte viene un cohete cargado de”, además de ser útil para practicar vocabulario, ejercer la memoria y estimular la reacción física, implica un esfuerzo cognitivo en cada estudiante, teniendo en cuenta que para pasar a niveles superiores se requieren respuestas ágiles, que aluden a la fluidez de pensamiento; además de, ideas que puedan variar en caso de que el objeto que se tenía pensado ya haya sido mencionado por otro compañero, es decir, se propicia la flexibilidad.</p> <p>Según Aldana (1995), “La persona creativa tiene una gran facilidad para generar cantidad de ideas en corto</p>	<p>Los resultados de los estudiantes en el test de Torrance y en la observación directa, arrojan la necesidad de que su pensamiento creativo sea potencializado. Las dinámicas son la mejor opción para aportar a este desarrollo cognitivo, teniendo en cuenta que algunas características propias de la Escuela Nueva en Cubiján Alto, como la ausencia de maestros especializados, no permiten que los niños accedan fácilmente a clases de educación física o que practiquen</p>	<p>Si bien, los elementos que se ofrecieron en las categorías de la actividad realizada son cotidianos en la formación de los niños y de su conocimiento, el desarrollo de la actividad permitió develar que la cantidad de respuestas posibles contemplada por los niños es baja, lo que se evidencia en el tiempo que tardan en emitir su respuesta, de acuerdo a las condiciones para que esta sea válida. Sin embargo, la actividad dejó como evidencia que el nivel del componente Fluidez aumenta en la medida en que se repite el ejercicio, reduciendo la</p>	<p>Deberá continuarse con la realización de actividades que involucren los componentes del pensamiento creativo de manera integral, para favorecer las necesidades cognitivas particulares de los estudiantes.</p> <p>El juego, a través de las observaciones y la interacción con los niños de Cubiján Alto, se eligió como la mejor estrategia para obtener resultados favorables dirigidos al pensamiento creativo, por lo que debe mantenerse en la medida en que facilita su motivación, mejora el desempeño y aporta a otras áreas relacionadas con lo social, lo afectivo y lo lingüístico. Cambiar el</p>

<p>extracurricular es, al aire libre o de recreación, se proponen, entonces, juegos y dinámicas en la ejecución del proyecto, que lo viabilicen y permitan su conservación en el tiempo.</p>	<p>tiempo. Aunque esta característica aislada no garantiza la calidad de las ideas, sí es un componente importante del proceso creativo, pues en la medida en que nos obligamos a pensar en más y más ideas, forzosamente nos vamos alejando de lo ya conocido, de lo obvio y convencional.”</p> <p>La originalidad se puede observar en el desarrollo de la dinámica cuando se presentan objetos poco cotidianos o probables de traer a la memoria, y se convierte en una estrategia que algunos niños pueden adoptar, inicialmente, ó en nuevas oportunidades, para ganar ventaja en el juego. De tal manera que se convierte en una herramienta útil, sencilla y práctica para el objetivo principal de la Actividad 1.</p>	<p>tareas similares a la propuesta para esta primera actividad. Adicionado a esto, el sondeo para determinar si los niños habían jugado alguna vez a “De la Habana viene un barco” o “En el baúl de mi abuela”, permite realizar esta dinámica como un factor de innovación al interior del aula escolar, lo que seguramente contribuirá a desarrollar el interés por conocer y practicar juegos nuevos, lo que contribuye a la promoción de su creatividad.</p>	<p>tardanza de respuestas y emitiendo un número mayor de ideas, que aluden al componente fluidez. Por otra parte, los estudiantes se mostraron dispuestos en la ejecución de la actividad, manifestando agrado en cada una de sus participaciones, en las variaciones del ambiente y en el carácter lúdico del ejercicio. Pese a que pidieron observarse comportamientos de incomodidad al iniciar la actividad, se notó que estos se debían a la novedad de la tarea y no produjeron barreras u obstáculos en su desempeño posterior.</p>	<p>lugar cotidiano o la organización del aula para realizar las actividades, representa acciones que impactan a los niños y genera buena disposición para el trabajo.</p>
--	--	--	--	---

<b>ACTIVIDAD N° 2 “Dibujo Creativo”</b>				
<b>Fecha:</b> Noviembre 26 de 2009		<b>Lugar:</b> Aula de clases		
<b>Objetivo:</b> Generar cambios en los esquemas habituales que se emplean para la realización de actividades gráficas, a través de un dibujo que requiera producción creativa.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>La batería figurativa utilizada para evaluar el pensamiento creativo de los niños revela que cuentan con pocos elementos para la realización de gráficos que cumplan con características de flexibilidad, elaboración, fluidez y originalidad. En un momento avanzado de la prueba se observó cierta imposibilidad para continuar con los dibujos requeridos en el test. Además, los trabajos artísticos expuestos en la cartelera, que se observan y se reportan en una etapa previa a la intervención, giran en torno a temáticas cotidianas y</p>	<p>La realización de un dibujo libre supone la puesta en escena de una serie de estrategias cognitivas para trasladar al papel una representación gráfica que ilustra un acontecimiento. “Pasar a una imagen gráfica una experiencia implica el uso y ejercitación de una serie de capacidades y habilidades que difícilmente podemos igualar con otro recurso educativo metodológico” (Gómez, 2008).</p> <p>Por su parte, García (2000), reconoce que la técnica del dibujo libre, a pesar, de su aparente sencillez, es muy útil para el desarrollo de habilidades creativas, pues es una técnica simple que no distingue</p>	<p>Los elementos repetitivos que se observan en los trabajos realizados con anterioridad revelan la urgencia de crear condiciones aptas para potencializar el pensamiento creativo. Aunque el desarrollo del pensamiento creativo se puede generar desde todas las áreas que componen el currículo, particularmente la clase de artística, posee facilidades para promover la elaboración de gráficos y la creación de obras que cumplan con características asociadas a los componentes de flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración.</p>	<p>En la instrucción de la actividad se invita a los estudiantes a plasmar una realización gráfica con componentes creativos fuera de elementos comunes o a los recurran con frecuencia a la hora de dibujar, sin embargo en el dibujo se constata la presencia de los mismos bajo la forma de elementos propios del contexto; en los dibujos realizados prevalece la representación de paisajes, animales o casas campestres lo que nos habla del referente rural de los niños en sus creaciones gráficas. En la actividad, el grupo de trabajo se conformó por doce</p>	<p>El dibujo libre puede utilizarse como una herramienta para que los estudiantes exploren nuevas alternativas gráficas, construyendo espacios personajes y situaciones distintas a las cotidianas.</p> <p>El docente o acompañante debe evitar presentar modelos que limiten las capacidades creativas de los estudiantes y así mismo condicionar el espacio físico de modo que no se facilite la copia de las creaciones. Por lo tanto, debe velar para que cada niño plasme un dibujo auténtico, original y que parta de su propio deseo artístico.</p>

<p>poco originales, como la representación de paisajes y animales en la mayoría de dibujos.</p>	<p>edades y que permite, a quien la desarrolla, diferentes elaboraciones; y, a quien la interpreta, conocer una gran variedad de aspectos y componentes de la persona en diferentes aspectos.</p> <p>El dibujo libre se convierte en una herramienta que permite el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, permite la percepción de diferentes perspectivas en la realización gráfica y, así mismo, la conexión de diferentes elementos.</p>		<p>estudiantes, seis de ellos lograron elaborar creaciones que cumplen con la instrucción dada, es decir un dibujo que nadie más se le ocurriría y que se diferencia de lo que comúnmente construyen. La actividad de dibujo libre resultó motivante y divertida para los niños, más es interesante ver cómo la misma instrucción de graficar algo “diferente”, les cuesta dar inicio a la elaboración del dibujo, por lo que sienta las bases para que los estudiantes exploren nuevas alternativas a sus creaciones y empiecen a trabajar desde la autenticidad que requiere mayor esfuerzo cognitivo y la novedad, que significa un acercamiento al pensamiento creativo.</p>	
---	--	--	--	--

<b>ACTIVIDAD N° 3 “Cuento colectivo”</b>				
<b>Fecha:</b> Diciembre 3 de 2009 <b>Lugar:</b> Aula de clases				
<b>Objetivo:</b> Desarrollar los componentes clásicos del pensamiento creativo por medio de la elaboración oral de un cuento colectivo, basado en la capacidad fantástica y creadora de los niños.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>En el desarrollo de su metodología la docente realiza actividades diversas que arrojan buenos productos con los niños; sin embargo su propuesta metodológica debe avanzar hacia procesos de enseñanza que propicien el desarrollo del pensamiento en los niños, la capacidad autónoma de aprender y la ejecución de actividades encaminadas al desarrollo de competencias. Se requiere desarrollar la originalidad, conectividad, secuencias coherentes, y elaboración.</p>	<p>Rodríguez (1997), escribió que “el cuento es un recurso que permite el desarrollo cognitivo del niño a lo largo de su desarrollo, pues es una estrategia que puede variar y complejizarse a medida que el niño crece y evidenciar los cambios en su desarrollo. Es probable que por medio del cuento el niño se libere de imposiciones exigidas en su realidad; la creación de cuentos ofrece un amplio abanico de fantasías y de mundo posibles; ayuda a la comprensión y aprendizaje de la lengua materna así como determinadas pautas y conductas de diálogo verbal y no verbal”.</p> <p>El cuento revela los aprendizajes que a edades tempranas ha hecho el niño de su entorno, del mundo que lo rodea, fenómenos, actitudes, relaciones y normas; en su estructura y elaboración se revelan las habilidades y desarrollo cognitivo</p>	<p>La creación y construcción de cuentos hace parte de las actividades a desarrollar en el área de castellano, en el presente años escolar; ya que, en otras oportunidades, en esta área, se trabajó con otra clase de narrativas.</p> <p>La creación de cuentos se considera como una contribución, un aporte a la formación de los niños en la medida en que el cuento es una herramienta que posibilita la fluidez, la originalidad, la elaboración y la flexibilidad en su desarrollo. Igualmente, esta actividad, aporta elementos al desarrollo del currículo convirtiéndose en un ejercicio diferente dentro</p>	<p>En grupo, los niños son capaces de reconstruir personajes que les resultan familiares, se juega con sus características de manera jocosa, logrando romper el canon ya establecido para un personaje particular, considerando nuevas cualidades para estos.</p> <p>A partir del primer ejercicio, son capaces de proponer otros personajes, para igualmente recrearlos y construir una nueva historia alrededor del mismo.</p> <p>A medida que el ejercicio se desarrolla, los niños son capaces de fusionar elementos que</p>	<p>El cuento es una estrategia que permite el desarrollo cognitivo de los niños y, a su vez, es una herramienta de fácil acceso en su formación. Por tal razón se propone, continuar con la narración de cuentos, tanto a nivel oral como a nivel escrito, pues estas construcciones son una herramienta que aporta elementos al pensamiento o creativo de los niños. Este ejercicio, es una práctica sencilla a desarrollar tanto en la</p>

	<p>que ha adquirido a lo largo de su vida.</p> <p>Es así como el cuento, particularmente, es una estrategia que permite a los niños explorar y crear nuevos mundos, e igualmente recrear los mundos que perciben en su realidad, permite concebir nuevas visiones, ampliar el repertorio de palabras, comprender secuencias, realizar enlaces no contemplados entre diversos elementos y ejercitar las construcciones escritas y el manejo de esta forma de comunicación.</p> <p>Estas características convierten al cuento en una estrategia preponderantemente creativa, indistintamente de la edad de quien la utiliza. El cuento hace parte de la historia del ser humano, el hombre está hecho de cuentos porque, a diario, construye historias, narra experiencias de otras voces, las convierte en nuevas versiones, en sus versiones, convierte e inventa narraciones cotidianamente.</p>	<p>de las temáticas contempladas y desarrolladas en el área mencionada.</p>	<p>albergan relaciones poco obvias, (por ejemplo jirafa y edificio, cuchara y elefante), esto puede evaluarse con la narración constante de historias, puesto que en un principio recurren a los mismos elementos y establecen las mismas formas de relaciones entre ellos.</p> <p>Posteriormente, a este ejercicio, algunos niños proponen nuevas percepciones de personajes alusivos a la época (recordemos que la actividad se realiza en fechas próximas a la navidad), evidenciando con esto cómo se pueden reconstruir historias y diversificar lo ya establecido en ellas.</p>	<p>escuela como en la casa (quizás un cuento pueda construirse en torno a lo importante del día: los pies, las manos, una noticia, un acontecimiento, una sensación); todos elementos, escogidos según los referentes del niño.</p>
--	---	---	---	---

<b>ACTIVIDAD N° 4 “Taller musical”</b>				
<b>Fecha:</b> Diciembre 10 de 2009 <b>Lugar:</b> Aula de clases				
<b>Objetivo:</b> Propiciar el reconocimiento de sensaciones, emociones e ideas generadas por distintos géneros y ritmos musicales como una herramienta creativa.				
<b>Necesidad Intervenido</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>Los datos arrojados en la fase de diagnóstico evidencian que, si bien la institución educativa cuenta con un número representativo de instrumentos musicales y una variedad significativa de estos, no son aprovechados por la docente para beneficio de los estudiantes, argumentando que ella no posee formación musical, ni maneja los mismos.</p> <p>Si bien es importante la formación en este ámbito para la aplicación y formación en un contexto escolar, es preciso mencionar que la formación musical no se refiere únicamente a la</p>	<p>La música tiene efectos favorables en la creatividad, dado que facilita el incremento de nuevas percepciones, formas y combinaciones, así como el número de detalles diferentes.</p> <p>Poch (1999), también destaca la importancia de la música como herramienta para favorecer la adquisición e incremento de determinadas conductas y procesos como la atención, la memoria y la creatividad, entre otras.</p> <p>La música tiene características que la hacen apropiada para el desarrollo de aspectos creativos.</p> <p>Tradicionalmente, las actividades musicales se han vinculado con el canto, la interpretación, la reproducción sonora y la ejecución, sin embargo la música es un medio para desarrollar la</p>	<p>La música no se lleva a cabo plenamente en el currículo académico del plantel educativo, pese a que la institución cuenta con una variedad de instrumentos, no hay utilización de los mismos encaminados a una actividad diferente del juego.</p> <p>Lo musical hace parte del acompañamiento o en actividades recreativas o institucionales, pero limitándose a la condición de reproducción de sonidos bailables y no en el marco de una herramienta de motivación creadora o de estimulación para ejercicios escolares.</p> <p>Los estudiantes se muestran altamente motivados y</p>	<p>El logro de esta actividad se observó con nitidez, teniendo en cuenta el comportamiento de la mayoría de estudiantes; en primer lugar, tres de ellos manifestaron que no comprendían el ejercicio, a pesar de que la instrucción fue clara (“dibuja o representa de alguna manera lo que se te venga a la mente con la música que escuchas”), se repitió varias veces y se trató de una tarea muy flexible.</p> <p>Sin embargo, a partir del tercer ritmo musical, teniendo en cuenta que se presentaron ocho discos variados para ser representados gráfica o simbólicamente, se observó que todos estaban muy concentrados en</p>	<p>Si bien el área musical no hace parte estricta de los contenidos académicos, es importante acercar a los niños a escenarios creados alrededor de la música, fomentar la escucha de sonidos no solo compuestos sino naturales, que se conviertan en insumos para la actividad creativa.</p> <p>Se propone realizar talleres musicales, variando los géneros, el producto final, la ambientación y los fines perseguidos, en el ejercicio; permitirles a los niños la</p>

<p>interpretación de instrumentos sino, también, al desarrollo de la capacidad de escucha, reconocimiento de sensaciones evocadas por la música, coordinación, ritmo y desarrollo auditivo. La música puede utilizarse para unos ilimitados fines y escenarios, sin que sea necesario manejar o interpretar sus instrumentos. Por ello se considera necesario acercar a los niños a actividades que desarrollen su capacidad auditiva y ejerciten en este proceso sus habilidades creativas.</p>	<p>actividad creativa en sus diferentes manifestaciones (gráficas, verbales, escritas, etc.) y las habilidades cognoscitivas de los niños.</p>	<p>receptivos hacia los sonidos, hecho que es de suma importancia a la hora de utilizarlos en el desarrollo de actividades y ejercicios; si, además, se recuerda que en la formación académica primaria, es determinante para los niños el aprendizaje por medio de los sentidos, se hace necesaria la realización de actividades que involucren ejercicios de habilidades sensitivas como la audición.</p>	<p>la actividad, cada uno escogió un lugar del salón que le pareció el más cómodo y sin solicitarlo, se alejaron entre sí evitando la copia que obstaculiza la creatividad. Por otra parte, resulta significativo que los niños hayan utilizado diferentes formas de representación en el ejercicio, es decir, aunque prevalece el dibujo de rostros con expresiones diversas (sonrisa, asombro, tristeza, llanto), dependiendo de lo que significó cada melodía, se usaron dibujos, números, palabras y letras, cuyas asociaciones con la música pudieron ser explicadas posteriormente, denotando un avance simbólico y creativo en torno a la capacidad de expresión.</p>	<p>imaginación de sonidos, la escucha atenta de elementos del entorno, sean sonidos naturales o artificiales; encaminar a su descripción escrita o representación gráfica. Recuérdese que la música puede acercarse y hacer parte muchos escenarios, incluyendo el académico.</p>
--	--	---	--	---

<b>ACTIVIDAD N° 5 “Integración de fin de año”</b>				
<b>Fecha:</b> Diciembre 17 de 2009 <b>Lugar:</b> Patio Escolar				
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la originalidad, la fluidez y la imaginación a través de una integración de estudiantes, docente y padres de familia, involucrando aspectos afectivos y corporales				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
En la fase de diagnóstico se relata lo escasa y poco frecuente que es la manifestación de afectos en los miembros de la comunidad educativa, y dado que la expresión de pensamientos y sentimientos propicia, fomenta potencializa y desarrolla el pensamiento creativo, se considera oportuna la realización de una actividad que involucre a todos los miembros de la comunidad educativa. Sin embargo es preciso tener en cuenta que la mera expresión de afecto entre padres e hijos no es suficiente para desarrollar el	“El niño es naturalmente creativo: imagina, combina, transforma, idealiza, estructura, desestructura y reestructura las cosas. El niño se expresa de manera espontánea y abundante con mímica y diferentes representaciones. Tal espontaneidad requiere padres pacientes, tolerantes y abiertos y, profesores preocupados más por estimular que por enseñar, más por liberar energías que por disciplinar, más por lograr que sus alumnos aprendan a pensar que por enseñarlos a memorizar. Los movimientos corporales, que requieren de cambios continuos estimulan, la	Además de la integración de los padres de familia en la realización de actividades complementarias, es oportuno convocarlos a otro tipo de actividades donde la cotidianidad se vea revocada y se puedan desarrollar ejercicios que conlleven a acciones con productos creativos. La integración de la comunidad a las actividades lúdicas permite que ellas sean partícipes del proceso y además desarrollen la actividad paralelamente con los niños, generando en ellos un ambiente de aceptación y de mutua convivencia, que es ideal para que florezca y se fortalezca la actividad inédita, combinatoria y novedosa.	A la actividad asisten la mayoría de los núcleos familiares de los estudiantes; se integran a la dinámica propuesta de manera emotiva y dando respuesta al ejercicio. Para esta actividad es importante el manejo del cuerpo y los movimientos que se logren de acuerdo a los ritmos musicales; este requerimiento se cumple en algunos niños y algunos padres otros, como en todo grupo heterogéneo, no pueden llevar a cabo la variedad de movimientos. Tanto a los padres de familia como a los niños les resulta	Continuar con la realización de ejercicios que involucren el cuerpo y las diferentes expresiones que con él se pueden lograr. Una propuesta para este campo es la realización de sesiones con la expresión corporal como una herramienta que permite crear nuevas formas de comunicación, empleando algo más que expresiones verbales, el ejercicio consiste en encontrar estas formas y transmitir las al otro. De igual forma es de vital importancia la participación de los padres en actividades de esta índole, pues el impacto que estas generan se puede reflejar en la relación paterno-materna y desde ahí generar cambios y nuevas perspectivas. Otro ejercicio que ayuda a la

<p>pensamiento creativo de los niños, se necesitan otra clase de ejercicios y orientaciones que permitan su desarrollo.</p>	<p>fluidez y la originalidad en los estudiantes” (Rodríguez, 1985).                  Muñoz (2004), asevera que “en el proceso creativo, el componente emocional es más importante que el intelectual; el irracional más importante que el racional”. Son estos elementos emocionales e irracionales los que pueden y han de ser comprendidos para aumentar las posibilidades de éxito en las situaciones de solución de problemas. Los momentos emocionales son de gran importancia a la hora de crear, los momentos de excitación, tensión, alegría, entre otros, son especialmente creativos.</p>	<p>Se considera pertinente la realización de un ejercicio que integre a los estudiantes y a los padres de familia de forma lúdica, permitiéndoles diversas formas de expresión por medio de la danza y a su vez la manifestación de afectos por medios diferentes al lenguaje verbal.</p>	<p>agradable el desarrollo de esta actividad puesto que hacen uso de sus destrezas en el baile y la mezcla de movimientos de diferentes ritmos.</p>	<p>percepción, conexión y elaboración de manifestaciones creativas, es la representación por medio de movimientos de un concepto, actividad, o palabra concreta.</p>
---	---	---	---	--

<b>ACTIVIDAD N° 6 “Collage creativo”</b>				
<b>Fecha:</b> Enero 21 de 2010 <b>Lugar:</b> Salón de clases				
<b>Objetivo:</b> Ampliar las posibilidades de producir creativamente por medio de la aplicación de una técnica artística diferente y novedosa que destaca la originalidad y la elaboración,				
<b>Necesidad Intervenido</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
La conectividad de elementos, es una de las características más relevantes de la actividad creativa, dado que permite el ejercicio del pensamiento en acciones de la vida cotidiana. En las actividades de los niños es notorio que cuentan con una gran variedad de elementos, sin embargo la relación y conexión de los mismos es difusa y en muchas ocasiones no hay evidencia de ella, los elementos aparecen de manera aislada sin guardar relación entre sí. En este sentido se considera oportuno brindar a los niños de la institución estrategias que ejerciten esta capacidad más	El collage es una técnica que se caracteriza por utilizar imágenes diversas, para proponer una combinatoria gráfica. “Esta técnica evidencia la importancia que tienen las relaciones de cosas diversas a la hora de intentar una solución original de un problema o en caso de tener que replantear una situación que no nos satisface; manifiesta también el poder que tiene la descontextualización (quitar de su lugar habitual una imagen, un objeto o una idea) para cambiar el sentido de las cosas o para trastocar su función, significado y hasta su valía; además, es un especie de apología de la diversidad: materiales distintos, soportes variados, concepciones heterogéneas. Y es que sin esta multiplicidad es	La realización de este ejercicio se convierte en una variante dentro de las actividades académicas ejecutadas cotidianamente. Esta variación modifica el ambiente escolar de los niños, especialmente la realización de tareas y actividades escolares, lo que introduce a los estudiantes en una nueva situación, una forma diferente de manipulación y de relación de elementos, de construcción de totalidades; los introduce a una nueva forma de creación y unión gráfica, original e imaginativa. Con la aplicación de este ejercicio se da a	La primera valoración que hay que hacer aquí es la novedad que la actividad tuvo para los niños pues según relataron no habían realizado actividad similar. Esto hace que el desarrollo de la actividad y todos sus elementos sean novedosos, poco comunes y rompan con la cotidianidad de actividades produciendo nuevas percepciones, conexiones, elaboraciones en el desarrollo del ejercicio. Esto se denota en la creación que realizan los niños, pues	Utilizar esta técnica en diferentes áreas del currículo, haciendo variaciones en su desarrollo; por ello, se propone realizar un collage con un número limitado de imágenes que manifiesten un concepto ó, por qué no, un collage en el área de matemáticas acoplándose, claro está al nivel de cada estudiante.  Esta técnica se puede realizar con elementos del medio y encaminarla a nuevos propósitos.

<p>allá del ambiente académico y de sus exigencias. Es necesario que la formación de los niños, ofrezca herramientas para afrontar y asumir diferentes situaciones cotidianas y actividades ordinarias con principios creativos, por ello es necesario el incremento de las habilidades de asociación, e igualmente aumentar el pensar relacionamente, pensar es relacionar y, en un nivel superior de comprensión. Al incrementar la habilidad de asociar queda aumentada la capacidad general y del pensamiento. El collage es una estrategia sencilla que permite este ejercicio de manera lúdica, tanto de manera gráfica como textual.</p>	<p>muy difícil, por no decir imposible, llegar a una solución óptima” (Muñoz, 2004).</p>	<p>conocer la técnica con los estudiantes de modo que les resulte lúdica y productiva y posteriormente puedan hacer relaciones más complejas de los elementos requeridos en una collage.</p>	<p>son capaces de enlazar y relacionar objetos y elementos bajo su juicio y así mismo titular la obra, guardando esta relación y elaborando nuevas descripciones abstractas a través de este.</p>	
---	--	--	---	--

<p align="center"><b>ACTIVIDAD N° 7 “Taller de expresión corporal”</b>  <b>Fecha:</b> Enero 27 de 2009      <b>Lugar:</b> Patio Escolar  <b>Objetivo:</b> Desarrollar la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la imaginación la elaboración por medio de ejercicios corporales que impliquen procesos creativos.</p>				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>La actividad física dirigida de los niños es muy escasa, pese a que existe, como requisito mínimo, un espacio físico amplio dispuesto para ello, además de zonas verdes cercanas para la ejecución de actividades deportivas. Por ello, es necesaria la implementación de actividades corporales orientadas por la docente en las cuales los niños puedan observar su propio proceso, su evolución y el cumplimiento de los objetivos que orientan su formación y el desarrollo de sus habilidades. La actividad corporal se convierte en una herramienta</p>	<p>“En el trabajo corporal el cuerpo del actor es su memoria, como lo llamaría Grotowsky (citado por Agudelo &amp; Arenas 1989), “el cuerpo memoria” que lleva un registro de vida del actor, lo pasible, lo terrible, olores, sabores, dolores, amores, sinsabores, que se ponen en escena para que actúe sirviéndose de esa escritura que aporta y siempre inicia su discurso de ficción”.</p> <p>Adicionalmente, según Trueba y cols. (1991), “el arte escénico posibilita la expresión y la comunicación humana más allá de la palabra. Posibilita la expansión de la imaginación; es una actividad</p>	<p>Los niños habían realizado actividades de expresión incorporadas a obras de teatro institucionales, más no se ha hecho el énfasis necesario sobre la expresión y el proceso que conlleva a la misma a través de creaciones provenientes de los mismos niños. En las jornadas escolares, la frecuencia de las actividades físicas es muy baja, por ello se considera conveniente la realización de una jornada, presentada como ejemplo para la docente con el objetivo de que continúe implementándose y que introduzca a los niños al fortalecimiento corporal y de paso a la adquisición de nuevas habilidades tanto a nivel físico, como</p>	<p>Los ejercicios de expresión corporal se constituyen como actividades innovadoras y fuera de la cotidianidad escolar, lo que garantizó que los niños recibieran con agrado la tarea propuesta y la desarrollaran con un alto desempeño. Para los niños es muy emotivo realizar actividades novedosas y en un espacio diferente al aula escolar.</p> <p>El desarrollo de la actividad permitió que los niños comprendieran, ampliaran y desarrollaran formas de comunicación por medio del cuerpo. Es un taller que de manera dirigida y</p>	<p>Realizar ejercicios de expresión corporal, puesto que el cuerpo es la mayor herramienta comunicativa de los seres humanos; el contexto de los niños puede convertirse en una herramienta para realizar diferentes actividades que les sean lúdicas, productivas y divertidas. Esta actividad ejercita el pensamiento creativo, pues exige encontrar maneras de comunicarse y expresarse corporalmente. Se propone realizar actividades donde por medio del cuerpo se lleve a cabo la representación de animales sin hacer uso de la voz; la maestra puede dirigir esta actividad, en un principio con elementos que a los niños les resulten familiares y posteriormente,</p>

<p>que introduce a los estudiantes a nuevas formas de expresión donde son ellos los creadores de manifestaciones diferentes y alternativas a las convencionales del lenguaje verbal.</p>	<p>placentera, posibilita aprender conceptos espontáneamente, es una actividad liberadora, posibilita conocer y cuestionar lo establecido, posibilita el uso pleno de las inteligencias múltiples, potencia el desarrollo integral del ser humano”. Siendo, así un medio para posibilitar nuevas creaciones en el campo de la expresión y diferentes comprensiones para que estas puedan ser generadas. El trabajo de expresión corporal pretende despertar los sentidos y facilitar la conciencia y la expresión corporal, como medios para desarrollar y acercarse físicamente a la generación de ideas.</p>	<p>motor y cognitivo. El taller de expresión es una actividad física y cognitiva dirigida, que permite la adquisición de nuevas formas de comunicación y de expresión, así como la comprensión de procesos y formas para tal fin. Esta actividad, adicionalmente, es parte de un proceso que desembocó en las actividades teatrales de los niños y que proporcionó herramientas para facilitar su desempeño.</p>	<p>acoplándose a los elementos del contexto aporta la potencialización del pensamiento creativo.</p>	<p>que ellos hagan uso de su creación e imaginación y escenifiquen otros elementos.</p>
--	--	--	--	---

<b>ACTIVIDAD N° 8 “Distintos usos de los objetos”</b>				
<b>Fecha:</b> Enero 28 de 2010 <b>Lugar:</b> Aula de clases				
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad de los estudiantes a partir de un ejercicio que requiera la generación de múltiples ideas en un mismo estímulo.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>El permanente contacto de los niños con las actividades del campo, permite la habituación a sus elementos, sus funciones y su manera de empleo. Es esta misma habituación la que sumerge a los niños en una forma particular de percibir los objetos, sesgando la posibilidad de percibir objetos desde nuevos ángulo rompiendo con los modos tradicionales de ver las cosas, acciones y objetos que las componen.</p>	<p>“La persona no creativa se caracteriza por una tendencia a la rigidez de pensamiento que la inmoviliza; por una manera de pensar dogmática, parcial y limitada. Se le ocurre una idea y le es difícil cambiar de perspectiva, moverse hacia otros ángulos o puntos de vista diferentes. En contraste con esta rigidez, una de las características más importantes del pensamiento creativo es la capacidad de ver un problema o tarea por realizar desde diferentes puntos de vista; tener el hábito de analizar cualquier asunto, utilizando una gran variedad</p>	<p>El contexto donde se ubica la escuela provee a los niños de una diversidad de actividades y elementos empujados en las labores de su cotidianidad; es esta misma cotidianidad la que familiariza a los niños con los elementos al punto tal que para ellos se delega un uso concreto. Si bien, esta utilización concreta de los objetos es funcional y totalmente válida a la hora de realizar un trabajo, con ella se deja de lado diferentes percepciones y nuevos usos para los elementos, recurriendo así, a la imaginación y apreciación de funciones</p>	<p>En la actividad planteada los estudiantes consideran diferentes usos a los ya establecidos para los objetos, sin embargo son muy pocas las consideraciones que se hacen fuera del canon característico. Los estudiantes de menor edad son quienes dan mayor respuesta a la actividad contemplando cosas inusuales y diferentes, a diferencia de los estudiantes de mayor edad que les resulta más difícil llevar a cabo la actividad, lo que reivindica la idea de que si la función de un objeto se contempla desde su uso convencional, impide la generación de nuevas respuestas, de nuevas ideas, de diferentes formas de pensar. Los elementos seleccionados para la actividad, son conocidos para los niños de manera</p>	<p>Es conveniente realizar esta actividad con mayor frecuencia de modo que los niños adquieran mayor habilidad para su desarrollo. Por los logros que se persiguen con este ejercicio y, por la sencillez de su aplicación y desarrollo, se sugiere continuar realizando actividades de esta modalidad en la jornada escolar.</p> <p>Podría crearse, con los niños, un listado de objetos que ellos manipulen con sus familias y explorar sus diferentes usos.</p>

	<p>de categorías” Aldana (1995).</p> <p>Muñoz (2004) apoya la concepción anterior, afirmando: “A la hora de hablar de pensamiento creativo hemos de pensar que nos interesan las relaciones más inusuales, menos lógicas. Las relaciones propias del pensamiento convergente quedarían fuera de la creatividad precisamente por previsibles, sistemáticas o normales. Es evidente que las posibilidades combinatorias de las relaciones son infinitas, de forma que sería ingenuo pretender enumerarlas. Como afirma Guilford, la capacidad para relacionar elementos diversos puede ser uno de los mejores indicadores de capacidad intelectual”.</p>	<p>múltiples. Hay que considerar que la situación rural de la escuela condiciona los recursos con que se cuenta para la realización de actividades, tanto a nivel académico como en otras áreas del diario vivir de la comunidad, lo que hace que la percepción de una gran variedad de funciones y de usos de un objeto se convierta en un recurso para sopesar condiciones de vida, brindando herramientas para afrontar situaciones de diferente índole a los niños, enseñándoles a ir más allá de lo convencional y armándolos para vivir su cotidianidad con sus propias estrategias cognitivas.</p>	<p>que el ejercicio les es útil en otras actividades de su cotidianidad y la percepción requerida en el ejercicio, es una actividad distinta a los convencionalismos escolares, lo que le da un sentido de novedad a la práctica realizada.</p>	
--	--	---	---	--

<p align="center"><b>ACTIVIDAD N° 9 “Espejito espejito”</b></p> <p align="center"><b>Fecha:</b> Enero 28 de 2010      <b>Lugar:</b> Patio Escolar.</p> <p align="center"><b>Objetivo:</b> Potencializar y desarrollar la originalidad, la fluidez y la imaginación a través de diferentes movimientos corporales y expresiones físicas.</p>				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>Se considera necesario y pertinente acatar, dentro de los factores personales, las habilidades sociales, dado el importante papel que juegan en el desarrollo del Pensamiento Creativo y siendo esta una necesidad expresada en la fase de diagnóstico, elaborada por Mora y Parra (2010) “en cuanto a los factores personales se sugiere fortalecer y afianzar aspectos relacionados con las habilidades sociales. De esta manera, es posible contribuir positivamente a la potencialización y desarrollo del pensamiento creativo, y además a otras esferas del pensamiento del niño(A). Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo del ser humano. Al respecto las investigadoras sugieren tener en cuenta los aspectos positivos</p>	<p>Mauro Rodríguez (1997) defiende la creatividad diferenciándola de un rasgo aislado o añadido; “es un modo de ser que permeara toda la personalidad. Ni siquiera es la creatividad una habilidad perfectamente ubicada en alguna parte del perfil psicológico de la persona sino una actitud ante la vida; una proyección de dinamismos más profundos que rigen a la persona. En el proceso creativo se expresan en unión indisoluble los elementos funcionales y de contenido de la personalidad. La creatividad debe estar al servicio del individuo y de la comunidad: Su vocación es hacer de esta tierra un mejor lugar para vivir. No se es creativo para el propio y exclusivo uso y</p>	<p>Si bien la comunidad de Cubijan Alto es pequeña, y más aún la comunidad estudiantil, esto en ningún momento se debe convertir en un limitante para el desarrollo de capacidades, pues, son múltiples las habilidades sociales que los niños pueden adquirir por medio de ejercicios que les brinden herramientas para crear y re-crear las capacidades que les permiten su desempeño en el mundo. Del mismo modo, en este contexto, aporta significativamente el desarrollo de actividades que permitan repensar y elaborar diversas formas</p>	<p>La actividad resulta lúdica para los estudiantes, quienes la desarrollan emotivamente; sin embargo, hay que anotar que no todos logran desarrollar el ejercicio y, que son los más pequeños quienes se desempeñan con más habilidades en la actividad; los estudiantes de grados superiores tienen dificultades en la identificación y realización de respuestas y movimientos.</p> <p>Los movimientos corporales creados por los niños revelan un bajo nivel en originalidad,</p>	<p>Continuar con la realización de ejercicios que permitan la comunicación por medio del cuerpo, así como la realización de actividades que elaboran diferentes formas de expresión sobrepasando las fronteras de lo ya conocido para los niños. Igualmente, se debe continuar realizando ejercicios que refieran a las habilidades sociales para fomentar su desarrollo en la comunidad estudiantil.</p>

<p>encontrados, que son: la afectividad, cooperación y conductas pro-sociales, que permiten al niño crecer y aprender del mundo”</p> <p>Las habilidades sociales se reflejan en la vida del niño de manera macro y no solo en su desempeño en el ámbito escolar, por ello, son estas de gran importancia para su desarrollo y formación como persona. Estas habilidades dan a los niños, acceso a la vida social, permitiendo que su trabajo se desarrolle en el seno de una comunidad que encuentre en el producto de ese proceso creativo, un sentimiento de satisfacción, algo que física o simbólicamente sea útil.</p>	<p>consumo. Quien produce cosas nuevas y valiosas tiene automáticamente repercusión en el entorno”.</p> <p>Con respecto a la Escuela, Castañeda (2005) sugiere que “debe ser un ámbito en el que los alumnos se equipan con conocimientos, habilidades y destrezas para la vida, que enfatice en el proceso de aprendizaje en la educación, que capacite para el aprendizaje en términos de solucionar situaciones conflictivas, nuevas; además, es necesario que abarque el desarrollo del pensamiento creador o capacidad educativa”. Estas propiedades del pensamiento creativo permiten pensar que su desarrollo se proyecta a muchas esferas de de la vida de los estudiantes, brindándoles herramientas para su formación, aprendizaje y crecimiento.</p>	<p>de comunicación, pues pareciera que en ocasiones se recurre únicamente al medio verbal y se deja de lado recursos que permiten ampliamente el desarrollo del pensamiento creativo de manera lúdica y sencilla.</p>	<p>así como en elaboración y fluidez, esto se ve reflejado en la limitación e imitación para realizar los movimientos.</p>	
---	---	---	--	--

<b>ACTIVIDAD N° 10 “Respuestas creativas para nuevas preguntas”</b>				
<b>Fecha:</b> Febrero 2 de 2010 <b>Lugar:</b> Aula de Clases				
<b>Objetivo:</b> Desarrollar y ejercitar el Pensamiento Creativo por medio de la generación ideas innovadoras alrededor de preguntas comunes y abstractas.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
Si bien, en la fase de diagnóstico se evidencia que la mayoría de los niños de la institución educativa tienen habilidades y capacidades que permiten inferir potencialidad es creativas en la generación de ideas novedosas y diversas, es preciso concretar y encaminar las mencionadas habilidades para que más allá de la inferencia permitan ver productos creativos en los niños, no solamente en el contexto escolar, sino en su diario vivir, el pensamiento creativo no se debe limitar a las	“Desde los comienzos de los estudios de creatividad (Osborn 1957; Gordon 1961; Parnes 1967), se ha dado mucha importancia a las preguntas. El arte de cuestionar las evidencias se ha entendido en todo momento, y en este ámbito, como un buen método para mejorar el comportamiento creativo. Las preguntas permiten que el aprendizaje no reduzca a una memorización superficial y restrictiva de una serie de conceptos, como sucede en un alto porcentaje de las instituciones educativas. ¿Cómo podremos, pues, cambiar esta dinámica aburrida y cerrada de la mayoría de las escuelas? Es muy fácil aprendiendo a formular mejores preguntas: cuestiones estimulantes, reflexivas, hipotéticas, preguntas de interpretación, comparativas, analíticas o de redefinición. En la enseñanza y el aprendizaje creativos es importante que las preguntas animen a las	En la jornada escolar de los niños es importante desarrollar preguntas que vayan más allá del objetivo evaluador o indagatorio de su desempeño académico o su situación familiar y personal; esto permite que el niño genere distintas conexiones tanto en la comprensión de la pregunta como en la elaboración de las respuestas. Una característica de los niños que pertenecen a la institución es su particularidad para titular y llamar a las cosas, convirtiéndose en una potencialidad para generar ideas alternas antes diversas situaciones y un recurso que permite fortalecer en los niños el Pensamiento Creativo. El ejercicio	Las respuestas emitidas por los niños en el desarrollo del ejercicio, denotan su capacidad para producir ideas inusuales, diferentes y poco comunes, ante la situación planteada. Las respuestas que se lograron con los estudiantes de la comunidad revelan la originalidad que poseen para formular respuestas diferentes frente a las respuestas. Una de las primeras impresiones que generan las	Teniendo en cuenta la importancia de las preguntas y el desarrollo que éstas permiten en el pensamiento y el aprendizaje de los estudiantes, se considera pertinente realizar preguntas a lo largo de la jornada escolar; hay que anotar que la pregunta debe superar el canon de juicio y evaluación, de manera que el estudiante no se cohíba al emitir su respuesta; se recomienda realizar diferentes tipos de preguntas; por ejemplo, ¿Qué crees que significa lo que dice el

<p>producciones académicas, este debe irradiar a situaciones diversas.</p> <p>Se encontró en la mayoría de los niños y niñas de la Escuela Nueva de Cubijan Alto habilidades y capacidades que permiten inferir que existe un potencial creativo alto que facilita la generación de ideas originales, variadas y novedosas cargadas de imaginación y fantasía. En cuanto a este elemento se mira que algunos estudiantes afrontan de manera negativa situaciones que generan conflicto, adoptando un estilo acomodadizo .</p>	<p>personas a ampliar su pensamiento y coger al vuelo nuevas relaciones, a descubrir faltas, y sobre todo, a desear adquirir más información o iniciar nuevas actividades. Esta clase de preguntas estimulan a los estudiantes a pensar sobre temas que van más allá del material proporcionado por el docente, al estimular a las personas a contemplar hechos, procesos, acontecimientos, personas, instituciones, ideas, etc., desde una nueva perspectiva; animan a hacer relaciones y combinaciones con los elementos que se dispone; obligan a pensar en deficiencias, estimulando a buscar datos complementarios y aumentan la probabilidad de que busque implicaciones en las ideas subyacentes a las preguntas. Menciona Torrance, la razón más importante para plantear preguntas es la de conseguir que las personas deseen aprender” (Muñoz, 2004).</p>	<p>permite, además, de una forma lúdica fortalecer y ejercitar la imaginación de los estudiantes al propiciar respuestas alternas y diferentes a las convencionales; este ejercicio se realiza desde la comprensión de la pregunta planteada fuera de los convencionalismos a los que asiste cotidianamente el niño en el aula. Rodríguez (1985) asegura que “el continuo desarrollo de preguntas de esta índole, en el aula escolar y fuera de ella, puede incentivar a los niños a novedosas creaciones. Que olviden por una hora cómo son determinadas cosas para pensar cómo podrían ser; equivale, entonces, a que se ejerciten en desestructurarlos y reestructurarlos; es decir, significa que trasciendan la realidad actual y la renueven”.</p>	<p>preguntas planteadas es asombro y admiración , pues les parecieron diferentes a lo que con frecuencia se les solicita en un ejercicio, esta evocación permite que hagan uso de su imaginación y elaboren otro tipo de respuestas, donde el pensamiento creativo sea parte indispensable de este producto.</p>	<p>personaje del cuento?; ¿Cuáles son las diferencias más importantes entre una casa y un edificio?; ¿Cómo funciona la nevera?; ó, ¿Qué es lo primero que harías si fueras presidente?</p>
---	---	--	--	--

**ACTIVIDAD N° 11 “Pintura dactilar”****Fecha:** Febrero 2 de 2010 **Lugar:** Salón de clases.**Objetivo:** Potencializar las habilidades manuales requeridas para diseñar creativamente, combinar colores, manejar los espacios y las formas gráficas en una actividad de pintura dactilar.

<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
Dentro de las estrategias metodológicas de la docente se menciona la utilización de diferentes herramientas de trabajo tales como la pintura y el dibujo, sin embargo el manejo de las mismas se hace bajo los elementos tradicionales para su desarrollo, generando en los niños habituación a estos elementos, y limitación en la generación de diversidad de estrategias para su manejo. Desarrollar una técnica bajo la misma dinámica en constantes ocasiones, sin variar sus planteamientos o la manipulación de la misma, puede hacer que los niños	Blanco (2008) afirma que “el educador en preescolar debe brindar al niño cantidad de experiencias y vivencias que estimulen su creatividad; debe permitir que utilice diferentes formas para expresarse, siendo el dibujo en los niños así como la pintura medios indispensables para ello”.  Por otra parte, “la pintura de dedos permite la ejercitación de toda la mano (palma, yemas, dedos, codos, nudillos, etc.). Esta técnica es ideal para combinar los colores, por esta razón, sólo se ofrecen los colores básicos, y se deja que los niños descubran sus posibles combinaciones” (Shefchovich & Waisburd,	Habitualmente, la manipulación de pintura para diferentes actividades escolares en Cubiján Alto, se lleva a cabo con pincel; sin embargo, la ausencia de este y la condición de pintar con los dedos hace que los niños piensen en otra forma de plasmar lo que desean y crean, que ingenien nuevas maneras de llevarlo al papel, utilizando los elementos permitidos; sumado a esto hay que tener en cuenta que los colores dados para el ejercicio, de forma contraria a los materiales que se brindan generalmente, son solo los básicos, de manera que los niños se ven en la necesidad de combinar y formar otras tonalidades para llevar a cabo su creación. Este ejercicio acerca a los niños a percepciones diferentes para que puedan ser	En un principio, los niños no se acoplan a la idea de pintar sin pinceles, sin embargo en el transcurso de la actividad, además de los dedos ingenian utensilios que les ayudan a plasmar su creación, utilizando los elementos dados, hay que anotar que estos fueron muy limitados (colores primarios y cartulina). Algunos consiguen plasmar lo que desean con mayor facilidad; otros, manifiestan cambiar de idea en el desarrollo de la actividad.	Es recomendable que los niños no se habitúen a manejar la pintura bajo una misma técnica, que en este caso sería la utilización de pincel, pues la pintura ofrece una amplia gama de aplicaciones que permiten el desarrollo cognitivo, motor y de capacidades creativas, por ello se propone trabajar pintura con variaciones en su utilización, tanto en los medios como en su aplicación, podría probarse además de la pintura con los dedos, pintura con espuma,

<p>emitan respuestas similares en sus distintas aplicaciones, de manera que no se permita el desarrollo del pensamiento creativo; si, por el contrario en el ejercicio que se plantea se varían los elementos, la forma de desarrollo, las condiciones de aplicación se abre camino al desarrollo y de pensamiento creativo en los estudiantes.</p>	<p>1997) El desarrollo de esta actividad permite a los niños utilizar sus habilidades creativas y su imaginación para poder plasmar distintas combinaciones tanto gráficas como de color, e igualmente ingeniar formas de desarrollar el ejercicio.</p>	<p>plasmadas, posibilita ejercicio del pensamiento para poder desarrollar la actividad, satisfaciendo sus ideas y concepciones en esta creación de un orden diferente.</p>	<p>La novedad del ejercicio está en la manipulación de la pintura con los dedos, habitualmente para el empleo de pinturas se utiliza pincel.</p>	
---	---	--	--	--

<b>ACTIVIDAD N° 12 “Creaciones con arcilla”</b>				
<b>Fecha:</b> Febrero 4 de 2010 <b>Lugar:</b> Salón de clases.				
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la habilidad para manipular y transformar materiales novedosos en una actividad creativa.				
Incrementar las posibilidades de creación artística a través del modelado, en tanto se potencializan componentes como la elaboración y originalidad.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>En el transcurso de los encuentros con los estudiantes y gracias a observaciones informales, se pudo establecer que las clases de artística presentan un inconveniente que repercute negativamente en el desarrollo del pensamiento creativo: esta asignatura se trabaja en su mayoría con base en un block de dibujo en el que se realiza la aplicación de diversas técnicas.</p> <p>A pesar de que el trabajo puede apreciarse como variado, las artes y toda su complejidad, se están reduciendo al componente gráfico y se</p>	<p>Las artes plásticas constituyen uno de los lenguajes con mayor posibilidad de expresión, construcción y exploración creativa. Generalmente, las actividades relacionadas con el dibujo, la pintura, el coloreado y el collage, traen resultados en la dirección de la creatividad infantil, pero el modelar arena, tierra húmeda o arcilla, puede aportar a los niños para que ideen formas originales de expresión bidimensional y tridimensional.</p> <p>Sobre el tema, Carbonell (2000) utiliza el término “núcleo light del currículum”, para referirse a determinadas</p>	<p>Los estudiantes de Cubiján Alto tienen escasas oportunidades para trabajar con técnicas diversas en el desarrollo de sus clases de artística, sobre todo cuando se trata de incorporar materiales que permiten construir figuras tridimensionales.</p> <p>Se realizó un sondeo y los niños afirmaron que no conocían la arcilla y que habían trabajado con plastilina en los primeros días del año escolar pasado.</p> <p>Por esta razón se decidió trabajar con arcilla para estimular las habilidades de modelado, teniendo en cuenta que no sólo se pretende dar a conocer una práctica artística novedosa, sino que a través de su manipulación,</p>	<p>La transformación de arcilla en: osos con patas de palo, una familia de ratones, un duende sobre un elefante, un ratón y una libélula compartiendo, y el oso de los árboles, entre otros, permite deducir que la actividad de modelado significó un avance notorio en los componentes de fluidez, originalidad y elaboración dentro del pensamiento creativo.</p> <p>La novedad del material fue estimulante para el alto desempeño en la tarea, caracterizada por un tiempo de reacción corto, representaciones poco comunes y auténticas, pero, sobre todo,</p>	<p>El uso de apoyos y materiales novedosos que estimulen el interés de los estudiantes en las actividades a realizar, representa un avance a priori hacia el desarrollo del pensamiento creativo. Por lo tanto, las técnicas nuevas para cada grupo de estudiantes, deben preferirse a la hora de diseñar las tareas.</p> <p>El dibujo, la pintura y el coloreado, puede saturar a los niños, de tal manera que no presentan los mejores resultados en torno al pensamiento creativo.</p> <p>No sólo se trata de poseer la habilidad, sino de que se garantice su interés y motivación.</p>

<p>han dejado de lado otras opciones como el modelado, que representa una variante significativa por permitir la elaboración de imágenes en tercera dimensión.</p>	<p>creencias sobre la mayor incidencia de las innovaciones en estos espacios, debida a la menor presión del sistema educativo sobre estas materias.</p> <p>Sin embargo, la inclusión de actividades plásticas de manera organizada y frecuente, genera múltiples beneficios académicos, ya que, como valor agregado, permite la detección de posibles problemas individuales de tipo visual, motriz y espacial en los niños.</p>	<p>el niño descubra el olor, forma, textura y color del material con que está trabajando; posibilidad que se ve obstaculizada en otro tipo de actividades.</p> <p>Además, la arcilla posee un valor agregado relacionado con el desarrollo de la motricidad fina, que se hace necesario en los alumnos, pues su letra, precisión en los trazos y equilibrio, demuestran un dominio bajo.</p>	<p>detallada y compleja.</p> <p>Sin embargo, existieron elementos recurrentes como los pingüinos y algunos animales de granja, que prevalecieron en el 25% de los participantes; cada estudiante elaboró al menos un animal con la arcilla disponible, lo que representa la categoría preponderante en este ejercicio y determina un nivel bajo en flexibilidad.</p>	
--	--	--	--	--

**ACTIVIDAD N° 13: “Cuento colectivo”****Fecha:** Febrero 9 de 2010      **Lugar:** Salón de Clases.

**Objetivo:** Desarrollar los componentes del pensamiento creativo por medio de la elaboración oral de un cuento colectivo basado en la capacidad fantástica y creadora de los niños.

Observar los cambios en Fluidez, Elaboración, Originalidad y Flexibilidad del Pensamiento Creativo, que se presentan en una etapa avanzada de la intervención para determinar su impacto.

<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>A pesar de la diversidad de los participantes en la elaboración de los cuentos colectivos y su nivel particular en el pensamiento lingüístico, se esperaban mayores resultados en la actividad N° 3, teniendo en cuenta que sólo se evaluaron las respuestas en torno al pensamiento creativo. Los cuentos narrados por los niños evidenciaron bajos niveles de fluidez, pues presentaron numerosos cortes cuando algunos estudiantes no lograron</p>	<p>Vélez (1987) argumenta, en la introducción de su libro denominado <i>El cuento libre</i>, su importancia en la infancia y su valor investigativo para diversos fines. Manifiesta al respecto: “Al elegir el cuento libre, creado por el niño, sin ayuda del maestro, sin preparación o creación de escenarios, dejando a su recurso de elección, esperamos una proyección los más limpia posible de su mundo”</p> <p>En contraste, se añade una interpretación del enfoque sociocultural de Vigotsky, específicamente cuando se refiere a la zona de desarrollo próximo: “El</p>	<p>Uno de los temas trabajados en el área de castellano en el presente periodo escolar corresponde a la estructura del cuento. Por lo que aportar un ejercicio práctico y asociado a esta temática resulta pertinente y necesaria.</p> <p>Previamente los estudiantes habían realizado actividades similares pero con variantes significativas: en primer lugar, la construcción de cuentos se constituía como una actividad complementaria a realizar en casa, se desarrolla de manera escrita y no se garantiza la autenticidad y autoría del niño en el</p>	<p>Los cuentos que se construyeron en esta segunda oportunidad colectivamente se caracterizaron por ser fluidos y originales; el tiempo de reacción para el inicio de cada narración es corto, exceptuando un estudiante que tardó casi un minuto en comenzar y cortó el hilo conductor del cuento. Además, el tema elegido y el desenlace de la historia son muestras de originalidad. La aplicación posterior, entonces, revela un avance hacia el pensamiento creativo que posiblemente tiene sus bases en la actividad N° 3.</p>	<p>Se hizo evidente que en la segunda aplicación de esta actividad grupal se produjo un mejoramiento representativo, por lo que se sugiere continuar con su aplicación por numerosas razones académicas e interpersonales, que aportan indudablemente al pensamiento creativo, pero que, además, permite generar avances alternos como el desarrollo del gusto por la lectura, el fomento del lenguaje escrito, el aumento del sentido de la responsabilidad y la participación en un proyecto común, el afianzamiento del pensamiento lógico y la promoción de la imaginación.</p>

<p>producir ideas asociadas de forma rápida. Estas producciones fueron cortas y escuetas, por lo que se puede afirmar que indican dificultades en cuanto a elaboración y flexibilidad. Por otra parte, se le ha dado privilegio a las actividades individuales porque permiten una observación más amplia del desempeño de cada niño y su evolución en el tiempo, por lo cual deben vincularse tareas grupales que abran la posibilidad de profundizar en factores asociados como el trabajo en equipo, la afectividad y el liderazgo.</p>	<p>nivel de desarrollo de las habilidades interpsicológicas depende del nivel de interacción social. El nivel de desarrollo y aprendizaje que el individuo puede alcanzar con la ayuda, guía o colaboración de los adultos o de sus compañeros siempre será mayor que el nivel que pueda alcanzar por sí sólo, por lo tanto el desarrollo cognitivo completo requiere de la interacción social”, que son posibles gracias a ejercicios sencillos como el cuento colectivo.</p> <p>Las dos concepciones se complementan en la medida en que se brinde al estudiante la menor cantidad de recursos para que realice una producción lingüística, pero se le provee del espacio grupal para que se beneficie de él e impulse su capacidad creativa.</p>	<p>mencionado proceso.</p> <p>Esta segunda ocasión en que se propone un juego para construir colectivamente un cuento, se convierte en una estrategia para determinar cambios cualitativos en torno al pensamiento creativo de los estudiantes de Cubiján, pues se pretenden observar posibles avances teniendo en cuenta su desempeño inicial en el ejercicio de la actividad N° 3,</p>	<p>Se resaltan, además las acciones de dos niños que, en la semana posterior a la tarea del cuento colectivo, llevaron al aula un libro donde, uno de ellos de grado 5°, propone consignar, semanalmente, un cuento de su propia creación. El otro estudiante de grado 3° regaló a las investigadoras una narración ilustrada que representa su punto de vista acerca de la vida de María y José. Estas muestras voluntarias y creativas representan un interés hacia la escritura y una habilidad para crear, que se relacionan con el propósito del proyecto.</p>	
--	---	--	---	--

<b>ACTIVIDAD N° 14 “Relajación Creativa”</b>				
<b>Fecha:</b> Febrero 9 de 2010 <b>Lugar:</b> Salón de Clases.				
<b>Objetivo:</b> Permitir el desarrollo de la imaginación en los niños a través de una actividad de relajación que implica un uso creativo de los sentidos e impulsa la elaboración de escenas mentales únicas.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
Uno de los aspectos investigados por Mora y Parra (2010) para el proyecto en Cubiján Alto, fue la imaginación y conectividad, componentes del pensamiento creativo, “frente a los cuales se encontró que los niños poseen habilidades para imaginar y crear historias, utilizando nombres fantásticos, creando personajes que, en su mayoría, están relacionados con la naturaleza; conectan ideas dadas para crear un cuento o narración, lo cual nos da	“El relax creativo es una técnica propuesta por David de Prado (1988) a partir de sus experiencias en el ICE de la Universidad de Santiago. Hay que decir, de una manera estricta, que es claramente derivado de la sinéctica. El relax creativo es una técnica de relajación a través de la evocación de imágenes de un fenómeno, proceso o tema de enseñanza que se quiera recrear a través de la identificación. La relajación creativa implica: 1. Una fase de relajación en un ambiente, con una disposición y	Los niños de Cubiján Alto manifestaron su interés por los talleres y actividades musicales previas, por lo tanto esta motivación particular fue utilizada como base para cumplir con varios logros en la presente tarea.  En primer lugar, la Escuela está dotada de un equipo de sonido moderno, colchonetas y un adecuado espacio físico, que probablemente se estaban desaprovechando en detrimento de la creatividad infantil, y que en cambio fueron útiles para desarrollar una actividad lúdica que repercute en las alternativas metodológicas.  En segundo lugar, la tarea fue diseñada para	A pesar de la corta edad de la mayoría de estudiantes, se logró la concentración en la tarea y la eliminación de distractores. Esta capacidad permitió avanzar en el ejercicio para dar cumplimiento a su objetivo principal. En medio de la aplicación se observó que los niños sonreían cuando se narraba una situación agradable y cambiaron su expresión cuando se les pidió imaginar sensaciones como el frío, el miedo o el suspenso; demostrando que tuvo lugar la imaginación. Posteriormente, los niños comentaron aspectos específicos de sus imágenes	La enseñanza tradicional suele centrarse, en exceso, en conceptos y contenidos; usando metodologías obsoletas y materiales poco adecuados que privilegian la lógica pero descuidan las destrezas que poseen los alumnos. Una alternativa frente a los rastros de una educación demasiado racionalista es resaltar la importancia de la imaginación y la fantasía, no sólo de los niños, sino del docente, a favor del aprendizaje. La imaginación y la creatividad convierten los aprendizajes memorísticos en significativos, los dota de sentido y utilidad. Se sugiere que los posibles cambios metodológicos recurran a la

<p>cuenta de una de las características del área cognoscitiva que menciona Rodríguez (1990, citado en López, 1998), quien dice que la imaginación es una de las características de una persona con pensamiento creativo, donde el estudiante crea, genera y conecta imágenes e ideas a partir de datos. Lo cual podemos evidenciar en lo encontrado en la presente investigación, donde los estudiantes generan ideas fantásticas a partir de su medio: la naturaleza. Por tanto podemos ver que la imaginación también es una potencialidad en los estudiantes de Cubijan Alto, la cual es importante desarrollar aún más”.</p>	<p>con unos ejercicios físicos adecuados.                  2. Una fase de reelaboración del problema de manera que permita ser afrontado por la imaginación.                  3. Una fase de plena identificación con el problema a través de la fantasía.                  4. Una fase de regreso a la realidad y de comentario de la práctica.                  Estas técnicas pueden ser un buen medio para distanciarnos de la perspectiva habitual con la que interpretamos la realidad y, por tanto, para conectar con los procesos creativos de nuestra mente” (Muñoz, 2004).</p>	<p>favorecer el desempeño de los estudiantes en la actividad siguiente que tiene un nivel mayor de dificultad si no se realiza una sensibilización previa y se les da a conocer el sentido del ejercicio sinestésico.                  En consecuencia, la relajación creativa aporta a la potencialización del sentido auditivo, de la imaginación y representa una herramienta para favorecer los resultados de los niños en próximas sesiones.</p>	<p>mentales, por ejemplo los colores que tenían las aves, los seres que aparecieron, el tamaño del lago o las casas, entre otros detalles. Por otra parte, las preguntas sinestésicas no resultaron ser formulaciones fuera de contexto y se exhibieron buenos resultados, gracias a la etapa previa de relajación.</p>	<p>imaginación, buscando el interés de los niños a través de cuentos, imágenes, narraciones, historias y metáforas, para la adquisición de los conocimientos necesarios.</p>
--	--	---	---	--

<b>ACTIVIDAD N° 15 Preguntas Sinestésicas</b> <b>Fecha:</b> Febrero 9 de 2010 <b>Lugar:</b> Salón de Clases. <b>Objetivo:</b> Estimular el pensamiento divergente en el niño con base en preguntas que busquen respuestas poco obvias, ilógicas y singulares				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>Generalmente, no se cuenta con el conocimiento acerca de las posibilidades existentes para potencializar las capacidades infantiles y esta falta de información provoca que se supriman o se reduzcan los ejercicios en el aula para este fin.</p> <p>Es posible que a las clases magistrales se hayan añadido algunos juegos o ejercicios lúdicos, sin embargo no gozan de creatividad y limitan, por consiguiente, la capacidad creativa de los niños.</p> <p>A través de tareas sencillas y divertidas, es posible lograr que el niño desarrolle su autonomía e independencia, y que</p>	<p>El niño manifiesta, permanentemente, su creatividad cuando se comporta habitualmente de un modo único; crea cosas auténticas, descubre el mundo, lo inventa y se enriquece, pues logra aumentar experiencias, soluciones, problemas, definición de las situaciones y tener un espíritu de aventura. Pero mantener estas cualidades infantiles no suele ser la tarea más importante en la educación, ni el resultado más común.</p> <p>Afortunadamente, a nuestro alcance se encuentran varias opciones, por ejemplo “el núcleo de las ideas de Gordon (citado en Muñoz, 2004), sostiene que se trata de hacer: ‘familiar lo insólito e insólito lo familiar’. La clave está en relacionar cosas</p>	<p>En los resultados de la investigación <i>Explorando multiversos alrededor del pensamiento creativo (Mora &amp; Para, 2010)</i>, se evidenció que las estrategias metodológicas que emplea la docente son el juego, el trabajo en equipo por grado o intergrado, el trabajo individual, la utilización de refuerzos positivos y aplicación de un modelo de evaluación integral que le da cabida a aspectos que tienen que ver con el desarrollo personal del niño y no solo a los aspectos concernientes al conocimiento. No obstante, las actividades utilizadas son cotidianas, aisladas y poco</p>	<p>La actividad permitió un mayor acercamiento a la forma de pensar de cada uno de los niños; y, a nivel grupal, se puede afirmar que existe un incremento en cuanto a fluidez, teniendo en cuenta que los estudiantes no presentaron dificultades al plasmar las ideas resultantes del ejercicio, a pesar de que anteriormente no se habían encontrado con cuestionamientos similares.</p> <p>Sin embargo, la originalidad se puede evaluar negativamente en preguntas como la número 1 ¿De qué color es la felicidad?, a la cual el 85% de los niños, es decir, 11 de ellos, respondieron “de color rojo”. A pesar de estas afirmaciones comunes, es probable que no</p>	<p>La presente actividad debe ser primordial en la ejecución de futuros proyectos en el aula, teniendo en cuenta que estimula el pensamiento divergente con base en preguntas sencillas, pero complejas a nivel del pensamiento.</p> <p>La maestra dedica tiempo diario a la oración, al saludo y a comentarios generales con sus niños; sin suprimir estas acciones, deben vincularse ejercicios cortos que se dirijan a la potencialización de la creatividad infantil, pues esto repercute en la motivación de los estudiantes y en las variaciones metodológicas de la acompañante.</p> <p>Este tipo de preguntas se pueden utilizar, por ejemplo, para dinamizar una clase acerca de los cinco sentidos o, a nivel más profundo, para indagar las</p>

<p>comprenda que muchos problemas no tienen una solución fácil, ni única.</p> <p>Esta necesidad imperiosa es una labor que implica a los adultos que rodean a los estudiantes.</p>	<p>diferentes. El secreto consistirá en superar las uniones convencionales de ideas para encontrar conexiones desconocidas, originales, útiles”.</p> <p>Por otra parte, como lo sostiene Rodríguez (1985): “el recurso más obvio para lograr desestructurarse, consiste en actividades que exijan soltar el libre vuelo a la fantasía y rompan los moldes de lo usual y lo convencional”.</p> <p>Las preguntas diseñadas para esta actividad rompen esquemas y requieren esfuerzos cognitivos, creativos y sensoriales que se unen para aportar al desarrollo del pensamiento infantil.</p>	<p>novedosas.</p> <p>De acuerdo con esto, es coherente y pertinente que dentro del método propio de la docente de Cubiján Alto, se incorporen ejercicios como el correspondiente a la actividad N° 15, argumentando que se busca el desarrollo del pensamiento en el marco de una formación integral de los niños.</p>	<p>se deban a escasez de originalidad, sino más bien a aspectos culturales o asociaciones grupales que se han hecho implícitamente en el contexto específico.</p> <p>Por otra parte, debido al desempeño general, se sustenta la importancia de la actividad anterior que prestó herramientas para mejorar el desempeño de los participantes, en la medida en que generó una especie de estimulación sensorial e imaginativa.</p>	<p>emociones de los niños con respecto a un tema particular, sobre todo cuando se muestran resistentes a la conversación o a las respuestas personales. Por ejemplo, algunas respuestas frente a la pregunta ¿A qué huele Cubiján? fueron: a perfume, aire, naturaleza, amor, vida, lo que se puede interpretar como una valoración positiva de su vereda, sin hacer uso de preguntas directas que pueden inducir la respuesta.</p>
--	---	--	---	---

**OBRA DE TEATRO: “ENCUENTRO DE ESPANTOS EN MI TIERRA”**

**Fechas:** Febrero 11, Febrero 16, Febrero 23, Febrero 25 y Marzo 2 de 2010

**Lugar:** Salón de Clases.

**ACTIVIDAD N° 16 “Elección de personajes mitológicos para una obra de teatro”**

**Objetivo:** Explorar los intereses individuales de los estudiantes en torno a los personajes mitológicos de Nariño, como base para la creación de una obra teatral.

**ACTIVIDAD N° 17 “Taller de Teatro”**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades expresivas necesarias para la participación teatral.

**ACTIVIDAD N° 18 “Caracterización de personajes míticos de Nariño”**

**Objetivo:** Estimular la imaginación de los estudiantes en un ejercicio que defina los rasgos generales (comportamiento, tono de voz y vestuario) de cada personaje mitológico.

**ACTIVIDAD N° 19 “Representación Escénica”**

**Objetivo:** Desarrollar el potencial teatral de los niños a partir de un trabajo implícito en torno a la autoestima y la motivación de logro en cada ensayo.

<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>Aunque los niños demuestran un nivel alto con respecto a su autoestima, de acuerdo a entrevistas y observaciones anteriores, en la escuela de Cubiján Alto no se trabajan proyectos o tareas permanentes encaminadas a desarrollar la autoestima en sus estudiantes, en función del bienestar de los estudiantes y de su avance en el pensamiento creativo. El trabajo continuo en torno a este valor debe generarse a</p>	<p>Un buen desempeño actoral se traduce en un entrenamiento de las habilidades del pensamiento creativo, en la medida en que es imprescindible desarrollar técnicas de improvisación, encontrar posibilidades nuevas y llevarlas a la práctica. Aquí se necesita la disposición para correr riesgos y tener el valor de intentar algo diferente. Lo anterior evidencia la magnitud del teatro y su valor como herramienta cognitiva. Además, como lo menciona Fernández (2009), en su</p>	<p>Según el proyecto “<i>Explorando multiversos alrededor del pensamiento creativo</i>”, adelantado por Mora y Parra (2010), se requiere fortalecer la autoestima y las habilidades sociales en los estudiantes de Cubiján Alto, teniendo en cuenta que juegan un papel de primer orden en el proceso creador. De acuerdo a sus hallazgos, es prioritario resaltar que cada niño es un individuo diferente y</p>	<p>Gracias al conocimiento previo que los estudiantes tenían acerca de los mitos y leyendas de Nariño, pudieron manifestar sus intereses particulares por los espantos de la región, mencionando a quién, específicamente, le gustaría personificar. Cada niño eligió un personaje mitológico y en un ejercicio imaginativo, empezó a darle vida. La participación fue masiva y dio cuenta de la disposición para el trabajo posterior. Por otra parte, la obra de teatro se enlaza con un</p>	<p>De acuerdo con Fernández (2009), “el teatro debería tener una importancia mayor en la formación de los alumnos, no sólo para fomentar la afición y crear futuros espectadores, sino también para crear ciudadanos críticos. Ciudadanos que participan, que actúan, que son protagonistas, que se expresan con el cuerpo y con las palabras, que piensan, que leen, que critican y que desarrollan la iniciativa y la creatividad”. Lo que representa que las actividades teatrales no deben limitarse a una acción extracurricular, sino vincularse a los contenidos</p>

<p>partir de la exaltación de las cualidades personales y de la asignación de tareas en las cuáles pueda evaluarse el desempeño individual, pero sobre todo pueda concientizar a cada niño de sus capacidades y fortalezas. Por otra parte, de acuerdo a la fase diagnóstica, urge ampliar el campo de acción de las clases de artística, demostrando su alcance y el impacto cognitivo en los estudiantes, pues es probable que se mantengan limitadas a la parte gráfica o a permitir la acomodación de horarios cuando se pierdan clases en una asignatura considerada socialmente más importante.</p>	<p>artículo <i>Fomento de las habilidades sociales a través del teatro</i>: “las actividades teatrales podemos emplearlas como un medio para enseñar, entrenar y practicar de forma incidental, las habilidades sociales y aumentar la autoestima de los alumnos”<sup>1</sup>. Adicionalmente, “el arte escénico posibilita la expresión y la comunicación humana más allá de la palabra. Posibilita la expansión de la imaginación, es una actividad placentera, posibilita aprender conceptos espontáneamente, es una actividad liberadora, posibilita conocer y cuestionar lo establecido, posibilita el uso pleno de las inteligencias múltiples, potencia el desarrollo integral del ser humano” (Trueba y cols, 1991).</p>	<p>único, con cualidades, fortalezas, necesidades e intereses.</p> <p>Teniendo en cuenta esta necesidad a intervenir y las bondades del teatro en relación con el pensamiento creativo, se propuso la organización de una obra de teatro en la cual cada niño cumpliera con un papel determinante desde el inicio hasta la presentación final. Además, se buscó la participación permanente de los padres de familia en el proceso, desde la colaboración con los disfraces hasta la asistencia en la presentación final, estrechando la relación entre familia y escuela.</p>	<p>proyecto de aula en el área de castellano, que se encuentra en construcción; entonces, se aseguró que las actividades del proyecto “Vuelo de Quindes” no fueran aisladas y representaran fuentes de aprendizaje. El alto desempeño individual y grupal de los estudiantes dotó a la obra teatral de armonía, alegría, calidad y originalidad. Lo que significó que esta presentación fuera un resultado definitivo para evaluar la efectividad del proyecto.</p>	<p>trabajados en las diferentes asignaturas, generando interés por esta manifestación artística y produciendo aprendizajes significativos. Por esta razón, el teatro se convierte en una estrategia metodológica innovadora y efectiva.</p>
---	--	--	---	---

<b>ACTIVIDAD N° 20 “Juegos en el patio”</b>				
<b>Fecha:</b> Marzo 16 de 2010 <b>Lugar:</b> Salón de Clases.				
<b>Objetivo:</b> Incentivar el pensamiento creativo apoyando alternativas de recreación y metodologías de enseñanza innovadoras.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
<p>En la escuela de Cubiján Alto no se ha podido terminar la construcción de la zona recreativa por falta de presupuesto. Aunque está casi acabada y se proyecta que, en este año escolar, los niños disfruten de su propio parque; la obra inconclusa ocupa la zona verde en la que los estudiantes jugaban anteriormente, por lo que la percepción de estrechez e incomodidad en el momento de descanso es notoria.</p> <p>Los niños realizan sus prácticas deportivas y lúdicas en el patio escolar, por ser el espacio más amplio de la</p>	<p>Es evidente el papel de lo lúdico como un elemento vital para propiciar atmósferas creativas, en coherencia con las afirmaciones de Betancourt (2007): “Para propiciar un ambiente creativo, un elemento indispensable es lo que se esconde detrás de lo lúdico. Por lo anterior, debe rescatarse la naturaleza del juego, sin dejar de tomar en cuenta las polaridades presentes en su esencia: el trabajo y el placer, lo reglamentado y lo espontáneo, lo secreto y lo compartido, lo serio y lo divertido, lo incierto y lo conocido, lo imaginario y lo real, lo competitivo y lo cooperativo,</p>	<p>La docente María Helena Salazar consideró necesario que sus estudiantes tengan mayores posibilidades en torno a la recreación, teniendo en cuenta que la zona de juegos aún no se encuentra apta para el uso infantil.</p> <p>La opción más adecuada para beneficiar a los niños es aportarles un área donde puedan practicar deporte con mayor motivación y conocer juegos como la rayuela, el bombón y el twister.</p> <p>La pintura de las paredes y del piso es una herramienta</p>	<p>En el momento mismo en que los niños observaron la pintura del patio se notó su agrado y solicitaron que se les enseñe a utilizarlos en ese mismo momento.</p> <p>Se evidenció que los saltos y otros movimientos corporales requeridos en los juegos no gozan de la mayor precisión, por lo que puede resultar benéfico en un aspecto de desarrollo corporal y motriz, además de creativo en el sentido en que amplía el repertorio de juegos que antes tenía la población.</p> <p>La docente</p>	<p>Los juegos que se pintaron en el patio persiguen varios fines, pero sobre todo representan una idea metodológica que puede favorecer la enseñanza en diferentes asignaturas del currículo. Es decir, no se debe limitar su función a los momentos de descanso o prácticas deportivas. Con el acompañamiento docente adecuado, los juegos pueden favorecer el pensamiento lógico matemático, a través de las secuencias y símbolos plasmados en la rayuela; el pensamiento lingüístico, si se le otorga importancia lectoescritora al duende cuentero y demás personajes; el pensamiento creativo, gracias al abanico de posibilidades en el proceso de enseñanza y</p>

<p>Escuela, sin embargo, este lugar tiene una apariencia fría y es una estructura que puede ser aprovechada a través de un objetivo de carácter recreativo.</p>	<p>entre otras. Siguiendo esta línea de pensamiento, se defiende la idea de que el juego no debe ser desterrado hacia los recreos, sino incorporado dentro del salón de clases, dentro de un aula, donde las paredes devuelvan las pelotas y, de ser posible, no contra los vidrios sino como estímulos para pensar y ser mejor. Es decir, ha de tomarse conciencia de que el juego es una actividad formadora de la personalidad del estudiante, muy sana, sencilla y económica. En este sentido, se enfoca el juego como una actividad social que favorece el desarrollo cognoscitivo y afectivo del alumno a través de los sistemas de actividades y comunicaciones en las que el alumno está inmerso dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje”.</p>	<p>efectiva para desarrollar la creatividad a través del juego, pues representa, además, un instrumento que puede utilizarse como estrategia metodológica en asignaturas como matemáticas, castellano, educación física, sociales y educación artística, dependiendo de las necesidades curriculares específicas y la habilidad de la docente para multiplicar el uso de los gráficos.</p>	<p>manifestó múltiples ideas para trabajar a partir del patio de juegos, por lo que se revela que la pintura trasciende al factor metodológico e incide en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>aprendizaje que pueden ofrecer los juegos; y el pensamiento crítico, al rescatar la cultura propia y los valores de la región, entre otros.</p>
---	--	--	--	--

<b>ACTIVIDAD N° 21 “Actividad de despedida”</b>				
<b>Fecha:</b> Marzo 29 de 2010 <b>Lugar:</b> Salón de Clases.				
<b>Objetivo:</b> Exaltar y mantener la actitud creadora de los estudiantes de Cubiján Alto a través de la socialización de sus producciones a lo largo del proyecto Fundamentar a los padres de familia en aspectos relacionados con el desarrollo del pensamiento creativo para que sean actores principales en la continuación y optimización del proyecto.				
<b>Necesidad Intervenida</b>	<b>Justificación Conceptual</b>	<b>Justificación Contextual</b>	<b>Impacto</b>	<b>Recomendaciones</b>
Las jornadas de trabajo en el campo y los diversos compromisos de los padres de familia, han obstaculizado que sean partícipes directos del proyecto, sin embargo, su inclusión es fundamental. Por otra parte, se considera que no sólo el mejoramiento de la afectividad y el compromiso con las actividades escolares son tareas suficientes para que los padres aporten al desarrollo creativo de sus hijos, pues la amplitud de posibilidades al respecto es magnífica y determinante para continuar con la tarea	La vinculación de los padres de familia en una etapa del proyecto, se sustenta en concordancia con los hallazgos de Mora y Parra (2010), quienes citan a García (2003): “un ambiente familiar sano donde el individuo encuentre aceptación, respeto, cariño y apoyo por sus ideas creativas, de modo tal, que se fortalezca en el niño la autoestima y autoconfianza. La educación en la toma de riesgos y no en la sobreprotección, le permite utilizar sus propias capacidades para tratar de resolver los	Teniendo en cuenta la disposición de los padres de familia para acompañar a los estudiantes en eventos ocasionales de carácter académico, se abrió la posibilidad de que se conviertan en espectadores de los numerosos productos de sus hijos en el transcurso del proyecto, debido a que su presencia en este acto representó una motivación adicional para cada niño.  Al finalizar el proyecto para el desarrollo del pensamiento	En el primer encuentro con la población, destinado a la presentación del proyecto, los padres de familia manifestaron su inconformidad por la cantidad de proyectos investigativos que intentaban desarrollarse en la Escuela y no tenían continuidad por diversos motivos. Al respecto solicitaron que se respete a la comunidad y se culmine el proyecto con resultados y evidencias. Aunque la intención por parte de las investigadoras no era dejar incompleto el proceso, las muestras presentadas a los Padres de familia fueron	La presencia de los padres debe garantizarse en la culminación de los proyectos de aula y actividades relevantes para los niños; acto que repercute en su autoestima, liderazgo y motivación, además de comprometer a las familias en la misión de educar.  Igualmente, es fundamental comprender que el papel de los padres es determinante en la formación cognitiva y no se reduce a la petición de información acerca del desempeño académico. Por lo tanto, se debe promover su participación efectiva, brindándoles información clara y práctica en torno a las diversas

<p>iniciada. Sin embargo, es considerable que no accedan fácilmente a información valiosa y práctica relacionada con el tema, por lo que los logros cognitivos pueden truncarse. Adicionalmente, en la fase de diagnóstico se recomienda: “En cuanto a los factores personales, se sugiere el fortalecer y afianzar aspectos relacionados con la autoestima, la autonomía, las habilidades sociales, la solución de problemas, la capacidad de tomar decisiones y la curiosidad intelectual, los cuales si bien se evidenció estaban presentes, no eran constantes y recurrentes, por tanto dan cuenta de la necesidad de su fortalecimiento. De esta manera, es posible contribuir</p>	<p>problemas que se le van presentando y, de paso, se le respeta su acción como parte de su desarrollo cognitivo-afectivo. Por tanto, se evidencia que un ambiente familiar afectivo y adecuado favorece el desarrollo del pensamiento creativo de los niños”.                   Por otra parte, Rodríguez (1997) explica claramente la influencia de los factores afectivos, que tienen su raíz fuerte en la familia, en la construcción del pensamiento creativo, a partir de las siguientes afirmaciones: “En el proceso creativo se expresan en unión indisoluble los elementos funcionales y de contenido de la personalidad. La creatividad viene a ser el mejor modo de dar significado a la vida. En tanto que las</p>	<p>creativo en los niños de Cubiján Alto, se requirió evidenciar el proceso ante los padres de familia, persiguiendo los siguientes fines:                  1. Indicar a los asistentes el cumplimiento de los objetivos del proyecto.                  2. Hacerlos conscientes del potencial creativo y artístico de los estudiantes de Cubiján.                  3. Promover su participación en el proceso para que den continuidad a la tarea que inició.</p>	<p>necesarias, pero sobre todo dotaron de relevancia y responsabilidad social cada acción ejecutada. La obra de teatro fue la mejor demostración del desarrollo creativo en los niños, pues resaltó su habilidad para improvisar, su espontaneidad, expresión corporal y caracterización auténtica de su personaje. Posteriormente, los padres de familia y la docente, agradecieron nuestra presencia en la Escuela y el acompañamiento a los estudiantes, en torno al objetivo del proyecto. Recibieron con agrado la cartilla y se comprometieron con la aplicación de las actividades sugeridas. Lo que ratifica que el trabajo realizado estrecha los lazos entre familia y Escuela en pro</p>	<p>estrategias para apoyar creativamente el proceso de aprendizaje y fortalecer las competencias de los estudiantes.                   El evento es sólo un modelo de encuentros entre familia y escuela, que deben convertirse en una parte primordial del proyecto institucional, es decir, si se buscan cambios en las estructuras familiares, escolares y personales, a nivel cognitivo, afectivo y social, deben brindarse estos espacios con mayor frecuencia y motivar la asistencia masiva de los actores de la comunidad.</p>
---	--	---	---	--

<p>positivamente a la potencialización y desarrollo del pensamiento creativo, y además a otras esferas del pensamiento del niño. Es importante mencionar que en este proceso de afianzamiento, es pertinente la participación tanto de padres como estudiantes, donde se dé un proceso de intervención integral, favoreciendo al mismo tiempo la potencialización de todos los factores ambientales escolares”.</p>	<p>ideas son frías, abstractas, objetivas, los afectos son calientes, concretos, subjetivos. El que una persona tenga ante la vida una actitud positiva y dinámica, o bien una actitud pasiva y derrotista, se reflejará de lleno en sus pensamientos. Porque el pensamiento no es mero juego mental, sino mecanismo de acción al servicio de la vida y en beneficio del sujeto pensable. La conclusión para el estudio de la creatividad es que no nos basta el pensamiento racional, porque no somos computadoras. Quien desee ser muy creativo tiene que cultivar muchos y variados intereses y inquietudes y vivir la vida con entusiasmo y fascinación”.</p>		<p>de los niños.</p>	
---	---	--	----------------------	--

**Apéndice D. Registro fotográfico actividades gráficas**



**Apéndice E. Registro fotográfico actividades verbales**



De Marte Viene un Cohete

Cuento Colectivo

Taller Musical

**Apéndice F. Registro fotográfico actividades ideológicas**



Distintos Usos  
de los Objetos



Respuestas Creativas



Preguntas Sinestésicas

**Apéndice G. Registro fotográfico actividades corporales**





**Apéndice H. Fotografía actividad de cierre**

